
TODOSEGA
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CON
Año II Número 20 - 350 PTAS
ESPECIAL MD 32 X
Así serán los primeros títulos
¡¡Gratis!!
POSTER GIGANTE DE
MORTAL KOMBAT II
LOS MEJORES TRUCOS PARA
SUPER STREET FIGHTER II
HOBBY PRESS
La última maravilla de Disney, llega a Mega Drive, Master System y Game Gear
EL REY LEÓN


Títulos de leyenda a un precio que hará historia
SEGA
Evander "Real Deal" Holyfield's Boxing
CLASSIC GAME GEAR
2419-50
SEGA
STREETS OF RAGE
CLASSIC GAME GEAR
2417-500
SEGA
Crystal Warriors
CLASSIC GAME GEAR
2502-50
SEGA
Devilish
CLASSIC GAME GEAR
Master System
Unitros


CLASSIC
Títulos que han hecho historia a un precio rompedor. SEGA CLASSIC pone al alcance de todos la colección más divertida del planeta. Una noticia bomba para los coleccionistas y gente de buen jugar. Una serie especial que va a llenar tu pantalla de las aventuras más increíbles a unos precios irrepetibles. En SEGA hemos vuelto a conseguirlo. Pregunta en tu tienda por estos títulos... y no los dejes escapar, date prisa que vuelan.
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07 y te informaremos como conseguirlo.
SEGA
The Ottifants
CLASSIC MEGA DRIVE
SEGA
The Flintstones
CLASSIC MEGA DRIVE
SEGA
Champions
CLASSIC MEGA DRIVE
SEGA
CLASSIC MEGA DRIVE
SEGA
Shinobi III
Return of the Ninja Master
CLASSIC MEGA DRIVE
SEGA
BIENVENIDO AL PROXIMO NIVEL

SUMARIO

La flamante estrella de Sega está a punto de irrumpir en el escenario. Os descubrimos sus secretos.

Es, sin duda alguna, uno de los personajes más originales de cuantos han visto la luz en el mundo de los videojuegos. También es cierto que gran parte de esta aseveración recae sobre David Perry, responsable de su programación, dentro de la compañía Shiny Entertainment. En este pequeño reportaje os contamos cómo será su aventura en Mega Drive.

Empezamos con «Shaq Fu» y continuamos con cinco páginas en las que descubriréis todo tipo de novedades para los meses venideros.

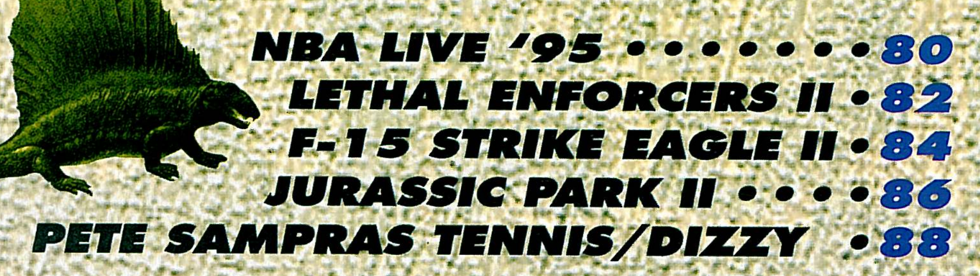
Basta hacer un repaso a la lista para descubrir verdaderas maravillas: «The Lion King» en sus versiones para las tres consolas Sega, «Dynamite Headdy» en versiones Mega Drive y Game Gear, «Sonic & Knuckles», «Bubsy II», «Lethal Enforcers II», ... y la lista continua.

TODOSEGA

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director:
Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Jefe de Sección:
Oscar del Moral
Redacción:
Roberto Lorente
José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Abel Vaquero, Juan Lurguie
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía:
Pablo Abollado
Colaboradores:
José A. Gallego
Directora Comercial:
Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Río,
M.del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes
(Madrid) España
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución:
HOBBY PRESS S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tel.: (91) 654 81 99
Transporte:
BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
España
Depósito Legal:
M-2108- 1993

Año 2 - Nº 20 Noviembre 1994





Os ofrecemos una impresionanate guía de los golpes especiales para «Super Street Fighter II». Además, continuamos con el juego «Subterrania» iniciado el mes pasado, por último, una útil guía para el «Hulk» de Master System.

SEGA ANIMA EL OTOÑO

Realmente su presencia en nuestra revista es continua, y el editorial no iba a ser menos, pero si es así será por algo.
Ciertamente, qué mejor razón que Mega Drive 32X por un lado y «The Lion King» por otro, para recabar nuestra atención y recibir el tratamiento que ambas novedades se merecen.
Primeramente recalaremos en el tema de la película Disney que seguro batirá records de taquilla cuando sea estrenada el 18 de noviembre. Y sus versiones en cartucho no serán ajenas a su éxito.
En cuanto a Mega Drive 32X, por fin está aquí, este mes os ofrecemos un reportaje de siete páginas, con previews de «Doom» y «Star Wars DSP», acompañadas de una muy interesante lista de futuros títulos.
Como véis, material suficiente como para entretener al más pintado. En nuestra opinión, creeemos que esto se está empezando a animar de una forma especial, pero podemos asegurar que lo mejor aún está por llegar.
¡Ah! no os olvidéis del fabuloso póster de «Mortal Kombat II» que regalamos este mes de noviembre.

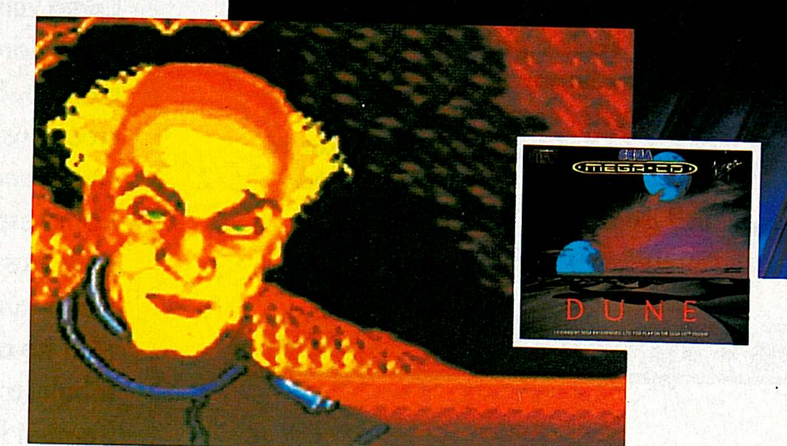
DEMASIADO REAL PARA SER SOLO UN JU



DRACULA UNLEASHED
El señor de la noche no descansará hasta probar tu sangre. Afila tu intuición y descubre las pistas para desenmascararle. Más te vale.



BATTLECORPS
Tú todavía no lo sabes, pero tu cuerpo es mitad máquina mitad humano. ¡Eres un Cyborg! Abrete camino entre más de 20 zonas de batalla en 3D. ¡Y qué se salve quién pueda!



DUNE
Un juego de película. En el año 10.191 todo ha cambiado. Y si todavía no has visto la película deléitate con más de 30 minutos de conversación y secuencias digitalizadas de la obra maestra de David Lynch.

16-BIT
POWER ON
VOLUME
RESET
MEGA DRIVE SEGA

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:



Unitros



EGO
MEGA-CD
¿Hasta dónde puede llegar la tecnología digital en un videojuego? Si te lo has preguntado muchas veces, los nuevos títulos de MEGA CD, van a despejar todas tus dudas. ¡¡La realidad se hace interactiva para sacudir tus sentidos!! ¡Imágenes reales mediante sistema TRU-VIDEO!. ¡Q-SOUND! ¡Efectos de ZOOM multidimensionales y rotaciones de 360º que no podrás explicarte! Enfréntate a la realidad. No has vivido nada parecido. ¿Te imaginas cuando además tus juegos en MEGA CD se vean potenciados por la fuerza desatada de los 32 Bits de la MD 32X? Esto sí que es fuerte.
FORMULA 1 RACING
¡Agárrate! No hay nada más real, mete la primera y déjate llevar. Tienes madera de campeón y ahora puedes demostrarlo. ¡Acelera y suelta toda tu adrenalina!.
JURASSIC PARK
La más bestial aventura en un Parque no apto para cardíacos. Rescata los huevos de 7 especies distintas y destruye a los monstruos. ¡Van a por tí!.
TOM CAT ALLEY
Te puedes quedar sin respiración con este simulador supersónico de altos vuelos. Demuestra que tus reflejos son más rápidos que tu vista y abre fuego. ¡Para pilotos de hielo!.
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
SEGA



Enviad vuestras cartas a:"Buzón Todosega". Hobby Press, C/ de los Ciruelos, 4. 28.700, San Sebastián de los Reyes. MADRID

Traducciones sí

Somos muchos los que os pedimos que los juegos sean traducidos al español, así que yo también me sumo a esta protesta. Considero que no es justo que encontremos juegos en francés, inglés, e incluso japonés, dado que el texto, en determinados juegos, llega a ser de vital importancia.

✉ Abel Flores. Madrid

Muy variado

En primer lugar mi primera y más rotunda queja a las compañías acerca del MCD. Anunciado como el artefacto del futuro, resulta que nos encontramos ante juegos de casi 8 bits, en los que su única diferencia frente a MD es la cantidad de fases o niveles. Por favor, reclamo algo más de creatividad, antes de que acabe como el Commodore CDTV, es decir olvidado en el baúl de los recuerdos.

Segunda, señores de Sega, nos estamos empezando a hartar de tanto cartucho con 16, 24 o 40 megas por los que tenemos que desembolsar un pastón para luego ver lo mismo que en un cartucho de 8 megas, que para colmo es más barato. No más tonterías. Fíjense en el caso de un videojuego como el «Flashback», un cartucho con una calidad casi de CD en 12 irrisorios megas. Y mucho más barato que otros "increíbles" juegos de sólo 16 megas como el "fabuloso" «Art of Fighting».

Otra cuestión, ¿cómo es posible que un cartucho de rol con 16 megas cueste 13.000 ptas cuando el S.S.F.II que tiene 40 megas cuesta menos?. Y ya por último, espero que la Mega Drive 32X no sea un fiasco, como ha ocurrido con el Mega CD.

✉ Alonso Franganillo Sierra. Madrid

Segunda mano

Queridos amigos y lectores de Todo Sega, tengo que daros las gracias por el esfuerzo que realizáis en contentar a miles de españoles. A través de ella he conocido a personas competentes, serias, y en general buena gente. Todo ello se debe al espacio Segunda Mano.

✉ José Pérez González. Molina de Aragón (Guadalajara)

Aprendiendo con los videojuegos

Soy una lectora de Todo Sega y como otras personas quisiera decir mi opinión respecto a algunas cosas. Asonia Crespo en el número 17 y Paloma Cifuentes en el número 19 se quejaban de que no entienden nada de lo que ponen los videojuegos, pues éstos están en inglés. Yo tengo el «Super Street Fighter II» y cada vez que acabo la máquina me pone las cosas en inglés; lo apunto y busco lo que dice en el diccionario, así, aprendo inglés. Encuentro que además de jugar, encima aprendes otro idioma. En cuanto a la polémica, para mí, S.S.F.II es el mejor juego que he visto en toda mi vida.

✉ Aroa Casal. Gijón (Asturias)

Valorando Todo Sega

¡Hola Equipo de Todo Sega! Creo que vuestra revista ha conseguido llegar a un punto en el que realmente compensa pagar lo que cuesta, puesto que la información que ofrece es de primera mano. Sin embargo, pienso que existen ciertos aspectos que deberían mejorar: vuestra sección de previews es muy misteriosa, tan pronto lleva diez páginas como sólo sale con dos; el modo versus brilla por su ausencia desde hace varios meses, aunque espero que subsanéis este error próximamente. Otro de los aspectos es la cuestión del lanzamiento de los juegos, a veces comentáis juegos que salen un par de meses después, sin embargo me gustaría romper una lanza a vuestro favor, puesto que me temo que este tema es un problema de las compañías, puesto que siempre anuncian sus juegos con mayor antelación de lo que es debido, ello me supongo os obliga a comentarlo y claro, posteriormente la compañía decide postergar su lanzamiento. Sin más, me despido de vosotros esperando atendáis mis pequeñas recomendaciones.

✉ Gonzalo Torralba.(Madrid)

El futuro de Sega

Soy un gran aficionado al mundo del videojuego y poseo varias consolas diferentes, es por ello que una de mis preguntas gira alrededor de este tema: ¿hacia dónde vamos con tanta consola?. El mercado nos ofrece muchas opciones, y muy interesantes: 3DO, Jaguar y MD 32X, junto con los sistemas que nos llegarán como Ultra 64, Playstation, 3DO Bulldog o Saturn. Yo particularmente me inclino por esta última, puesto que Sega, hasta ahora, me ha ofrecido cosas muy tangibles y reales. Sus recreativas son líderes en los salones y su hardware está a la vanguardia de la tecnología, sin embargo, me gustaría que fueráis más técnicos y nos ofrecieráis información sobre la Saturn.

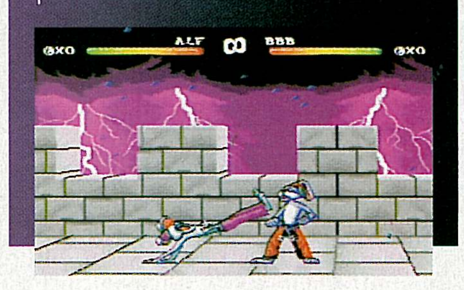
✉ Luis Koldo Díaz. Santander



Próximamente en Mega Drive
BRUTAL



Proein es el distribuidor de Gametek para nuestro país. Como tal, su próximo lanzamiento será «Brutal: Paws of Furry», que ya ha pasado por nuestras páginas en su versión CD. Recordad que es un cartucho de lucha con personajes de dibujos animados como luchadores.



La marina te llama
CAPTAIN HAVOC

Codemasters ataca de nuevo con un arcade de desplazamiento horizontal en el que asumiremos el papel de un particular pirata. Con unos graciosos gráficos, llegará exclusivamente para 16 bits, de la mano de Arcadia.



US Gold nos traslada al mundial de rallies
POWER DRIVE, HABILIDAD EN 16 BITS



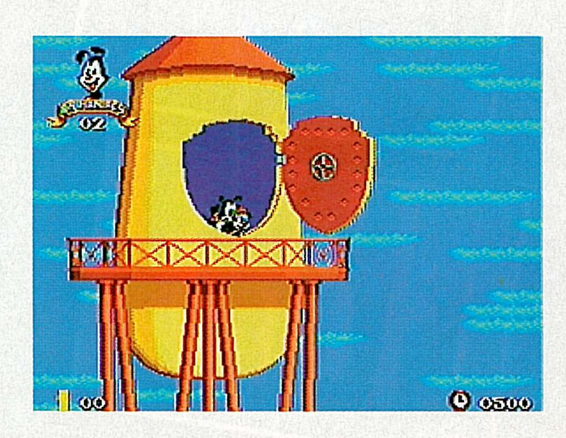
Estábamos esperando un título como Power Drive, no solo va de conducción, sino que además nos propondrá un recorrido por el mundial de rallies. Para crear los coches se ha utilizado el programa 3D Studio, lo que les da ese aspecto tan real. Entre ellos encontraréis el Fiat Cinquecento, Mini Cooper, Opel Astra, etc. Próximamente llegará a Mega Drive.





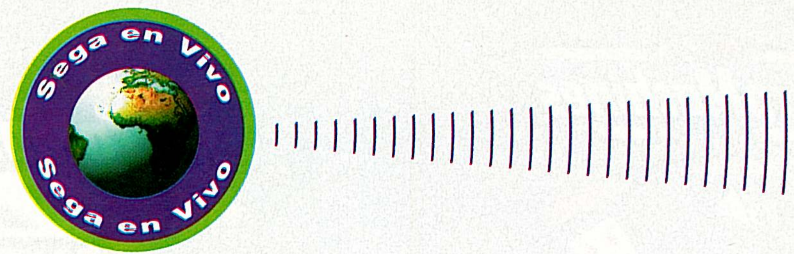


Konami se alia con Warner Bross
ANIMANIACS



Konami es una compañía original; hay que reconocer que no es de las que encuentra un título que se vende bien y se lía a hacer segundas partes (aunque nos suponemos que Mega Man tendrá algo que decir sobre el particular), sino que en su extgenso catálogo ofrece juegos de variados tipos y géneros. Entre sus últimos proyectos se encuentra «Animaniacs», para los que ha contado con la ayuda de Warner Bross. Este juego estará basado en la serie de dibujos animados del mismo nombre. Estará protagonizado por los tres personajes principales de la serie de televisión anteriormente citada.





Sega arrasó con su tecnología

SONIMAG 94



La feria española de la imagen y el sonido, Sonimag, fue el escenario elegido por Sega para presentar su nuevo sistema de 32 bits: MD 32X. Además de dejarnos alucinados con él, nos mostró otras cosas, como el nuevo Sonic y «Dynamite Headdy». También las recreativas fueron motivo de muestra, por lo que su enorme stand estuvo completamente lleno durante el tiempo que duró la feria.

Ocean ataca en Mega Drive

MR. NUTZ



Mr. Nutz es un clásico de Nintendo que ahora aparece en Mega Drive. La historia gira alrededor de una ardilla que va recogiendo nueces que utilizará como arma para acabar con el Yeti, personaje que quiere congelar el bosque con todos sus animales. Nos lo traerá Arcadia.

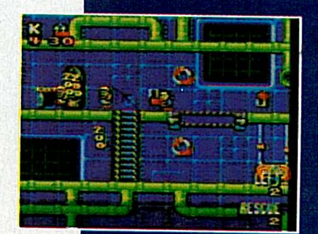
SEGA FLASHES

"RISE OF THE ROBOTS"



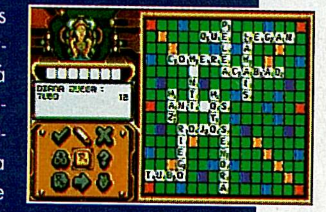
Su lanzamiento ha sido retrasado casi seis meses, hasta marzo del 95, pero ello no nos ha evitado disponer de una versión en proceso de programación y mostrar una pantalla de lo que puede ser este juego de lucha para Mega Drive ambientado en el futuro.

"S.S. LUCIFER"



En el más puro estilo Lemming, «S.S. Lucifer» os propone aceptar el papel de salvadores de vidas. El barco se hunde y alguien tendrá que salvar a los pasajeros que se encuentran a bordo. Codemasters ha programado este cartucho en versiones Game Gear y Mega Drive.

"SCRABBLE"



No os asustéis, es un juego de formar palabras pero estará en castellano, lo que facilitará de forma obvia jugar con él. Será para Mega Drive y seguro que os ayudará a ampliar vuestro vocabulario. Sega será la responsable de ponerlo a la venta.

"SOCCER KID"



Ocean nos traerá este nuevo cartucho para Mega Drive que os propondrá un viaje a lo largo y ancho del planeta con un balón de fútbol y vuestra habilidad como armas absolutas. Gráficos y fondos de excepción para un título que será distribuido por Arcadia.

Aventuras en Yellowstone

YOGI BEAR SE COMERÁ LA 16 BITS

Como buen personaje de dibujos animados que es, él tampoco ha podido resistir la tentación de realizar el salto al mundo del videojuego. Gametek ha adquirido los derechos de Hannah Barbera, creadores originales de este carismático personaje y está muy próximo el día en que Mega Drive vea pulular por sus circuitos a este particular tragón, acostumbrado a pelear por la comida con los turistas de su parque natural.













54 circuitos asombrosos, interactivos, con obstáculos animados.



Vehículos, participantes y escenarios completamente nuevos.



¡Más grande, más rápido, más endiablado, MEJOR!

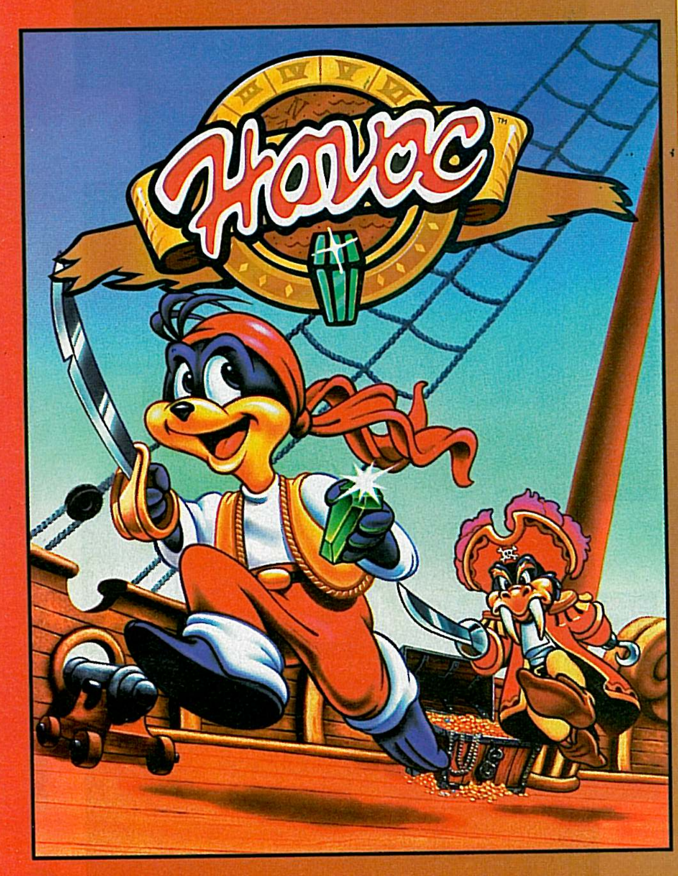


Gracias a la tecnología de **J-CART** de Codemasters, pueden competir cuatro jugadores al mismo tiempo, y con la modalidd "party" (grupo) se pueden celebrar carreras de hasta ¡OCHO JUGADORES!

DISPONIBLE EN



Codemasters™



DISPONIBLE EN





SIN DEJAR DE CORRER, SALTAR Y LUCHAR POR LOS SIETE ESCENARIOS DEL JUEGO,
(15 NIVELES)



DESDE LA CUBIERTA SUPERIOR DE UN ENORME GALEÓN
(DESPLAZAMIENTO SUAVE)

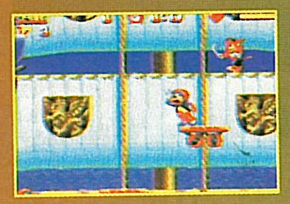


A LAS PELIGROSAS ORILLAS DE UN CANAL,
(ASOMBROSOS GRAFICOS)





HAVOC RECOGE JOYAS Y TESOROS, QUE PASARÁN A FORMAR PARTE DE SU BOTÍN,
(ESTUPENDA ANIMACION)



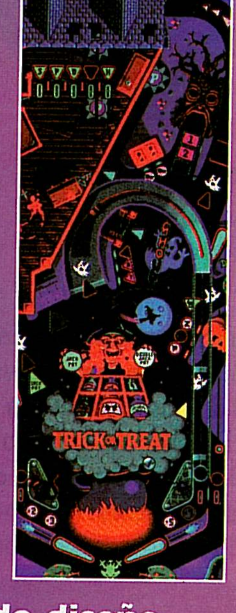
SALTANDO Y ESQUIVANDO A CURTIDOS LOBOS DE MAR, MIENTRAS EMPUÑA SU RELUCIENTE ESPADA DE "TOQUE MORTAL".

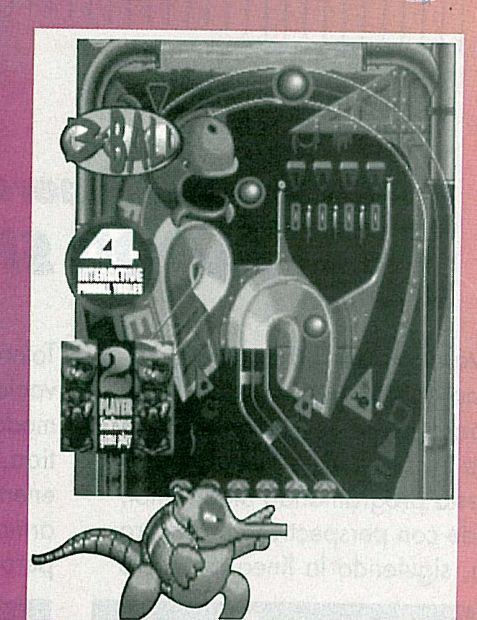


PSYCHO Pinball™





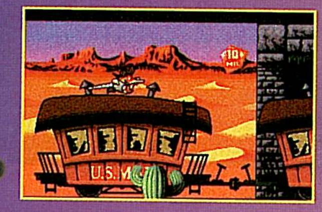




CUATRO mesas de intrincado diseño, cada una con un tema propio, partidas extra y secretos ocultos.

Opción multibola: 3 bolas en juego al mismo tiempo.

Montones de subniveles súper adictivos.





DISPONIBLE EN

SEGA MEGA DRIVE

Distribuidos por: ArcadiA software, s.a.

Y PARA TU SEGA GAME GEAR

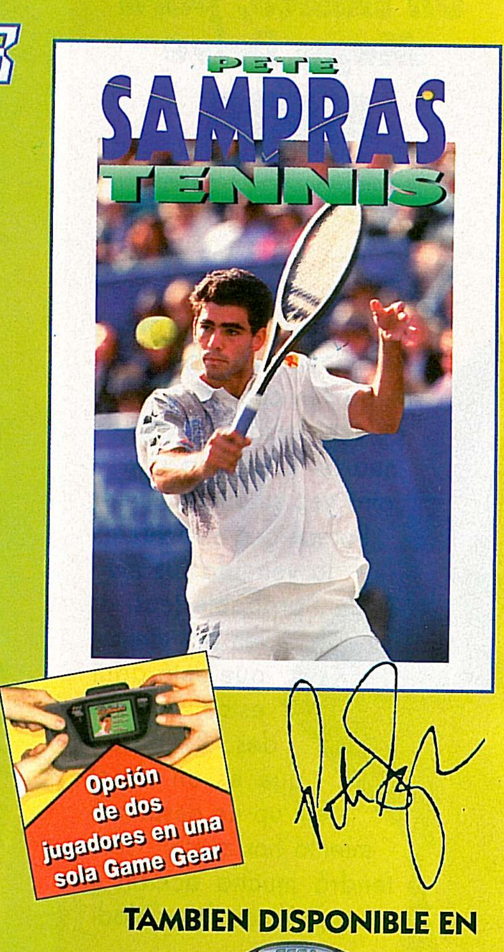


Tres juegos originales en un solo cartucho





Emoción inigualable en sus más de 100 niveles.



Opción de dos jugadores en una sola Game Gear

TAMBIEN DISPONIBLE EN

SEGA MEGA DRIVE

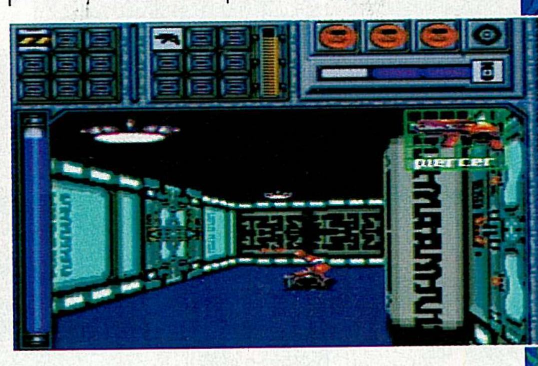


Acción en primera persona
BLOOD SHOT

Está claro que no hay nada como que un género tenga éxito para que todo el mundo se apunte a él. Domark, siguiendo estos pasos, está programando Blood Shot, un arcade con perspectiva en primera persona, siguiendo la línea de «Zero Tolerance» y «Doom». Entre sus innovaciones se encontrará un interesante modo de dos jugadores a pantalla partida. Esperad la habitual retahila de enemigos y puertas, así como ítems y armas especiales. Nos lo traerá Sega, pero la fecha está por confirmar.





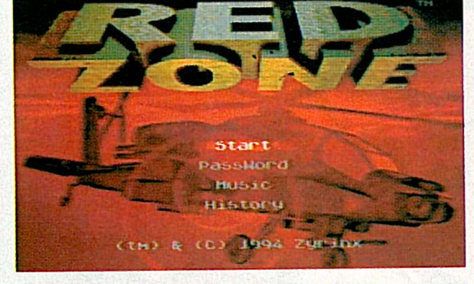


Un clásico, para Mega Drive
MEGA TURRICAN

Son varios los meses que llevamos anunciando la llegada de Mega Turrican, pero Sega parece decidida a darnos cuartel y retrasa una y otra vez su lanzamiento. Parece que esta vez es la vencida: es muy probable (casi al cien por ciento) que esté aquí estas navidades. Recordad que es un shoot 'em up de desplazamiento horizontal. Contendrá mucha acción y unos gráficos de calidad.

Combinando estrategia y acción
RED ZONE, MISIÓN IMPOSIBLE

La primera impresión, una vez vistas las pantallas de este nuevo juego, es que su parecido con la serie «Strike» de Electronic Arts es total. Sin embargo, si examináis éstas con detenimiento llegaréis a la conclusión de que entre ambos juegos media un abismo. Gráficamente «Red Zone» es una maravilla: los giros y rotaciones del helicóptero y la sensación de tridimensionalidad de los objetos es total. Erbe será la responsable de distribuirlo, tristemente sólo saldrá para 16 bits. Apuntadlo en vuestra lista de deseados para estas navidades.



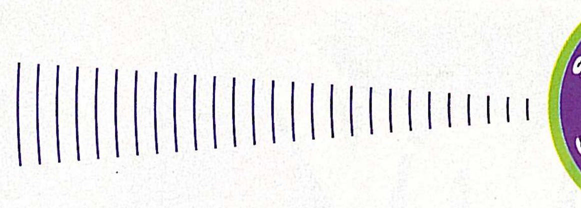









DYNAMITE
HEADDY
¿Cuando vas a sentar la cabeza?
Nunca.
Ni lo sueñes. Con DYNAMITE HEADDY es materialmente imposible lograrlo. Es más, su cabeza es su principal arma. Increíble ¿no?. Descubre con este cabezota el mundo de la farándula y consigue rescatar a su amada. Usa la cabeza para pasar pantallas increíbles, gigantescos sprites, rotaciones en 3D y de acompañamiento una música digna del mejor teatro del mundo. ¡Es el no va más!. Con este juego vas a perder la cabeza.
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
Unitros





EL JUEGO DEL MES

RIDER'S SPIRIT

Mientras seguimos esperando la llegada de «Sonic Drift», los japoneses disponen de un nuevo cartucho que sigue los pasos del erizo azul: «Rider's Spirit». El objetivo es terminar las carreras en primer lugar (como todo buen juego de conducción) y dejar por el camino a los demás competidores. Para ello es posible recoger ítems especiales y dificultar su conducción, al mismo tiempo que otros afectarán directamente a nuestro piloto, tales como invencibilidad o saltos especiales. El juego ofrece ocho personajes diferentes y varios circuitos: sobre agua, hielo, tierra, arena, etc. Ofrece varios modos de juego: correr contra el reloj, modo para dos jugadores o simplemente practicar un circuito. Como véis razones no le faltan para ser un cartucho entretenido.

¡Ah!, lo ha programado una compañía japonesa de nombre Masaya, y sólo está disponible para Mega Drive.









TOP 10 JAPAN

1. J. LEAGUE STRIKER 2 — Mega Drive
2. SHINING FORCE CD — Mega CD
3. S. STREET FIGHTER II — Mega Drive
4. LODOSS WAR — Mega CD
5. SONIC — Mega Drive
6. URUSEI YATSURA — Mega CD
7. LORD MONARQ — Mega Drive
8. SAILOR MOON — Mega Drive
9. PUYO PUYO — Game Gear
10. MAGIC STORY 2 — Game Gear

EL GADGET DEL MES

AIWA CSD-GM 1

La insistencia de Sega para que nos llevemos la Mega Drive allá donde vayamos no tiene límites. Primero fue el Multi Mega que reunía una Mega Drive y un Mega CD en la misma unidad. Ahora, junto con la casa Aiwa, ha creado un sistema portátil que, además de ser compatible con Mega Drive y Mega CD, incluye una unidad lectora de cassetes y una radio de FM/AM. Teniendo que también se pueden escuchar discos compactos, hay que reconocer que Sega ha dado en cnuestro punto flaco. Y todo esto con un diseño realmente sensacional y muy llamativo. En fin, de momento únicamente está a la venta en Japón, pero parece que se está estudiando su llegada a nuestro país.



TOP 10 USA

1. NBA JAM — Mega Drive
2. MORTAL KOMBAT — Mega CD
3. NBA SHOWDOWN — Mega Drive
4. FIFA SOCCER — Mega Drive
5. VIRTUA RACING — Mega Drive
6. TOMCAT ALLEY — Mega CD
7. DARK WIZARD — Mega CD
8. ALADDIN — Game Gear
9. LUNAR CD — Mega CD
10. NBA JAM — Game Gear





SEGA
MEGA DRIVE
A 300 Km/h NECESITAS LA MEJOR MAQUINA
No te la juegues. Ahora tienes la posibilidad de correr en el mejor equipo de la temporada: el nuevo PACK MEGA DRIVE + VIRTUA RACING. La máquina más perfecta y el juego más revolucionario unidos para ganar.
VIRTUA RACING es un simulador de Fórmula 1 que rompe esquemas. Derrapes, adelantamientos, golpes... todo llevado al límite de la realidad gracias al poder del nuevo chip de SEGA: el SVP (SEGA VIRTUA PROCESSOR). A 300 km/h tu máquina no puede fallar. Y este Pack es infalible. ¡Corre!. No pares hasta conseguirlo.
Incluye 2 Mandos Control y 2 Juegos : VIRTUA RACING Y SONIC (The Hedgehog)
16-BIT
SVP
V.R. Virtua Racing
Unitros
SEGA
BIENVENIDO AL PROXIMO NIVEL
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07 y te informaremos como conseguirlo

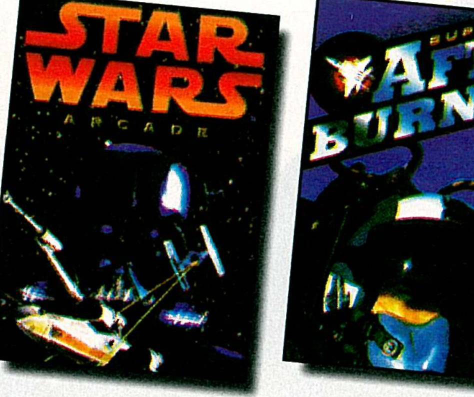
Queda poco más de un mes para asistir al lanzamiento de la última revolución tecnológica: la nueva consola de 32 bits de Sega. Y con ella, llega todo un aluvión de juegos que te dejarán alucinado.

MD 32X

La «máquina» de jugar

Ya es prácticamente seguro: a finales del mes de noviembre podremos encontrar en las tiendas el no va más de la tecnología de recreativas llevada a las consolas. Con sus dos procesadores RISC de Hitachi, la MD 32X os acercará la realidad de estas fabulosas máquinas de diversión al salón de vuestra casa. Pero, como todos sabéis, el software es tan importante como el hardware, por lo que para su estreno está previsto que los siguientes juegos estén también preparados para el evento: «Doom», «Star Wars DSP», «Super Motocross», «Super After Burner» y puede que alguna que otro interesante sorpresa.

Sega sabe muy bien lo que quiere, y ello no es otra cosa más que conseguir liderar el mercado. Para ello, a lo largo de su historia ha sabido jugar de forma adecuada con su imagen de compañía a la vanguardia de la tecnología y su capacidad para adaptarse de forma vertiginosa a los cambiantes tiempos actuales. Primero fueron las consolas de 8 bits, después llegó el tiempo para los 16 bits y la Mega Drive, posteriormente entramos en la era del CD gracias a su incursión en el terreno del hardware compacto con el Mega CD. Ahora, le ha llegado el turno a los sistemas avanzados de entretenimiento y hemos saltado de los 16 a los 32 bits. Para ello ha creado la Mega Drive 32X, un dispositivo que sumado a vuestra "antigua" Mega Drive os permitirá disfrutar con los nuevos juegos de 32 bits, hasta ahora disponibles únicamente en las salas de recreativas. Aunque es muy probable que ya conozcáis sus especificaciones técnicas, vamos a hacer un breve repaso de ellas: recordad que su cerebro son 2 procesadores RISC Hitachi de 32 bits que operan a una velocidad de 23 MHz ofreciendo 40 MIPS en cuanto a proceso de datos (millones de instrucciones por segundo); el procesador de la Mega Drive hará las veces de coprocesador acompañado de un nuevo VDP. En cuanto a la capacidad para el manejo de polígonos, ésta se cifra en 50.000 por segundo. Como es lógico el sonido será digital y podrá mezclar sonido





procedente de Mega Drive. Lo mejor de todo esto es que sólo costará 29.900 pts. El pack inicial de venta llegará con todos los cables necesarios para conectarla al televisor por la conexión de radiofrecuencia o antena. En fin, estamos impacientes por que empiezen a llegar los primeros juegos.

DOOM





La primera maravilla

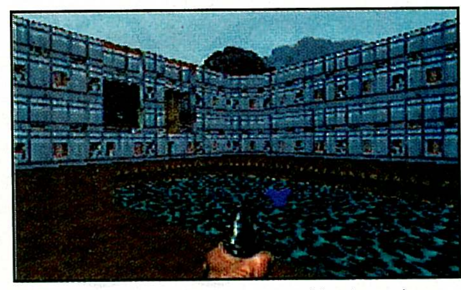
Seguro que no nos equivocamos si decimos que «Doom» es el título más deseado de todos los que verán la luz para MD 32X. Este increíble arcade con perspectiva en primera persona ha roto moldes en los ordenadores personales. Ha sido aclamado como el mejor videojuego de la historia. La futura versión de 32 bits para Sega seguro que también romperá.

Tenemos que reconocer que somos unos fanáticos del «Doom» en su versión de ordenador. Es cierto que el tema de los PC no es lo nuestro, pero cuando te sientas delante de la pantalla y se te pasan las horas sin darte cuenta, reflexionas y llegas a la conclusión de que es un juego que se me rce todo lo que se ha dicho sobre él. Así, entendemos que Sega haya decidido contratar los servicios de id Software (programadores del juego original) para realizar la correspondiente versión MD 32X.
Gracias a la correcta labor de Sega hemos tenido la suerte de poder disfrutar, con una versión aún sin terminar, de un primer contacto con el juego más adictivo de cuantos hemos podido ver hasta ahora.





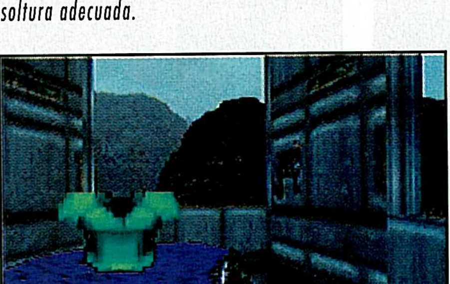
El argumento es muy simple: "Eres un marine, uno de los más duros, entrenado para las tareas más difíciles y deseoso de entrar en acción. Debido a un pequeño problema de disciplina has sido enviado a Marte. Allí, tu labor es vigilar los aburridos laboratorios de las dos lunas de Marte, Deimos y Phobos. En estos laboratorios se llevan a cabo pruebas secretas para abrir puertas de comunicación directas entre ambas lunas. Pero un día llega un mensaje desde Phobos requiriendo ayuda militar urgente. Debido a esto eres enviado allí junto con una tropa de voluntarios. Ellos entrarán al complejo mientras tú esperas fuera, sin embargo tras varias horas de espera, la única respuesta a tus llamadas por la radio es el silencio. Decides entrar y empiezas a conocer la respuesta a tanto misterio. Ahora, debes cerrar las puertas y acabar con todos los demonios, sin perder la vida en el intento, eres la última esperanza.". Con este argumento, el desarrollo es tan fácil como guiar tus pasos por los diferentes niveles de juego, recogiendo armas e ítems que te permitirán aumentar tu poder de fuego y restablecer la



El mapeado de texturas presente en el hardware de MD 32X permite mostrar estas paredes y moverlas con la soltura adecuada.



Gráfica y sonoramente, este «Doom» de MD 32X no tiene nada que envidiar a la versión de ordenadores. En cuanto a la velocidad, haceos una idea.





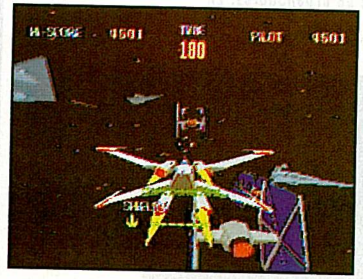
energía, así como gozar de una serie de ventajas, como invisibilidad, mapas para los vastos niveles de juego, gafas de visión nocturna, armaduras para proteger vuestro cuerpo de los ataques, etc.
Los primeros niveles serán sencillos, pero según se vaya complicando el desarrollo, más difícil será salir con vida. Así, ya avanzados en el juego descubriréis que será necesario encontrar unas llaves para abrir determinadas zonas para continuar. Para añadir aún más misterio, a lo largo del extenso mapeado los programadores han dispuesto unas zonas de acceso secreto. En ellas habrá gran cantidad de ítems o ese fabuloso arma especial que tanto ansiáis. Sin embargo su búsqueda será complicada puesto que las puertas de acceso pueden estar ocultas bajo cualquier pared.
En cuanto a los enemigos, su abundancia y poder ofensivo os tendrá entretenidos durante mucho tiempo: demonios que lanzan bolas de fuego, arañas que disparán sin parar, calaveras volantes, etc.
Sin embargo, tened en cuenta que el cartucho no estará a la venta hasta finales del mes de noviembre o principios de diciembre.
Sega, con este homenaje a la adicción, pretende que su nuevo sistema de 32 bits rompa todos los records de venta, desde aquí esperamos que así sea. «Doom» realmente ES un juego de extrema calidad.

Nuestros expertos opinan

Es difícil emitir un juicio sobre un nuevo sistema de videojuegos cuando tan sólo se han podido ver tres versiones aún inacabadas de lo que serán los primeros lanzamientos. Pero, lo vamos a intentar. Para empezar, podemos decir que nos hemos encontrado ante un sistema compacto que en principio sorprende por lo atractivo de su aspecto y lo reducido de su tamaño. Pero la apariencia es lo de menos... ¿qué es lo que nos ofrecerán los circuitos que este curioso aparatito lleva por dentro? Tenemos que reconocer que la primera vez que conectamos la MD 32X, nos embargó una cierta sensación de incertidumbre... ¿se verían colmadas todas nuestras expectativas?. Después de ver los tres primeros cartuchos -en versiones, repetimos, aún inacabadas-, tenemos que afirmar que sí: Sega realmente ha vuelto a cumplir sus promesas.
La máquina es tal y como nos habían anunciado: rápida, con un buen sonido y una más que excelente relación calidad-precio.
En fin, que en Todo Sega creemos que Sega ha acertado una vez más y con su MD 32X va a dar mucho que hablar -y, sobre todo, que jugar-, durante los próximos meses. Al tiempo.

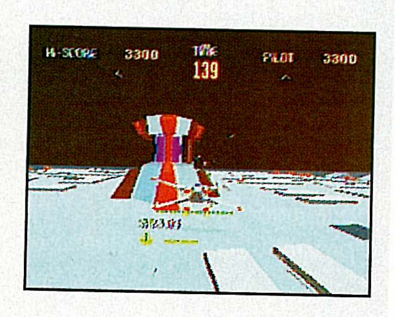
El ataque de las estrellas: MD 32X y la Guerra de las Galaxias.

STAR WARS

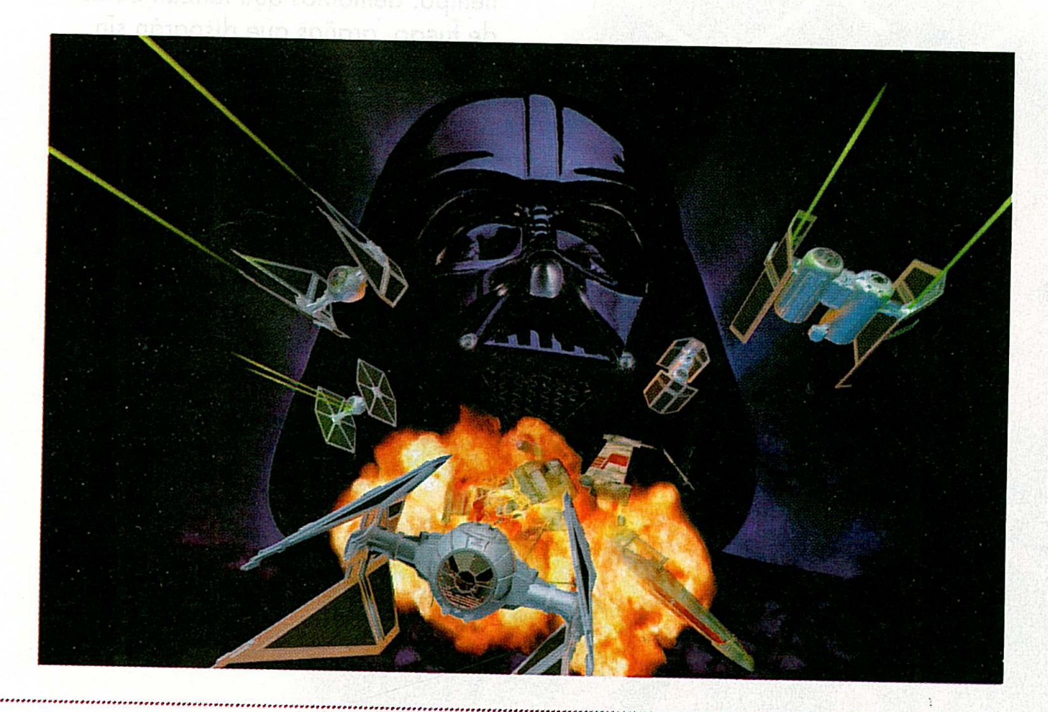






Otro de los títulos que será puesto a la venta coincidiendo con la comercialización de MD 32X, «Star Wars DSP» os ofrecerá de librar un particular guerra en las estrellas. Sin duda alguna será el cartucho que más parecido tendrá con la correspondiente versión de recreativa. Con la posibilidad de seleccionar dos vistas y alternar entre piloto y artillero, este cartucho gustará, y mucho.

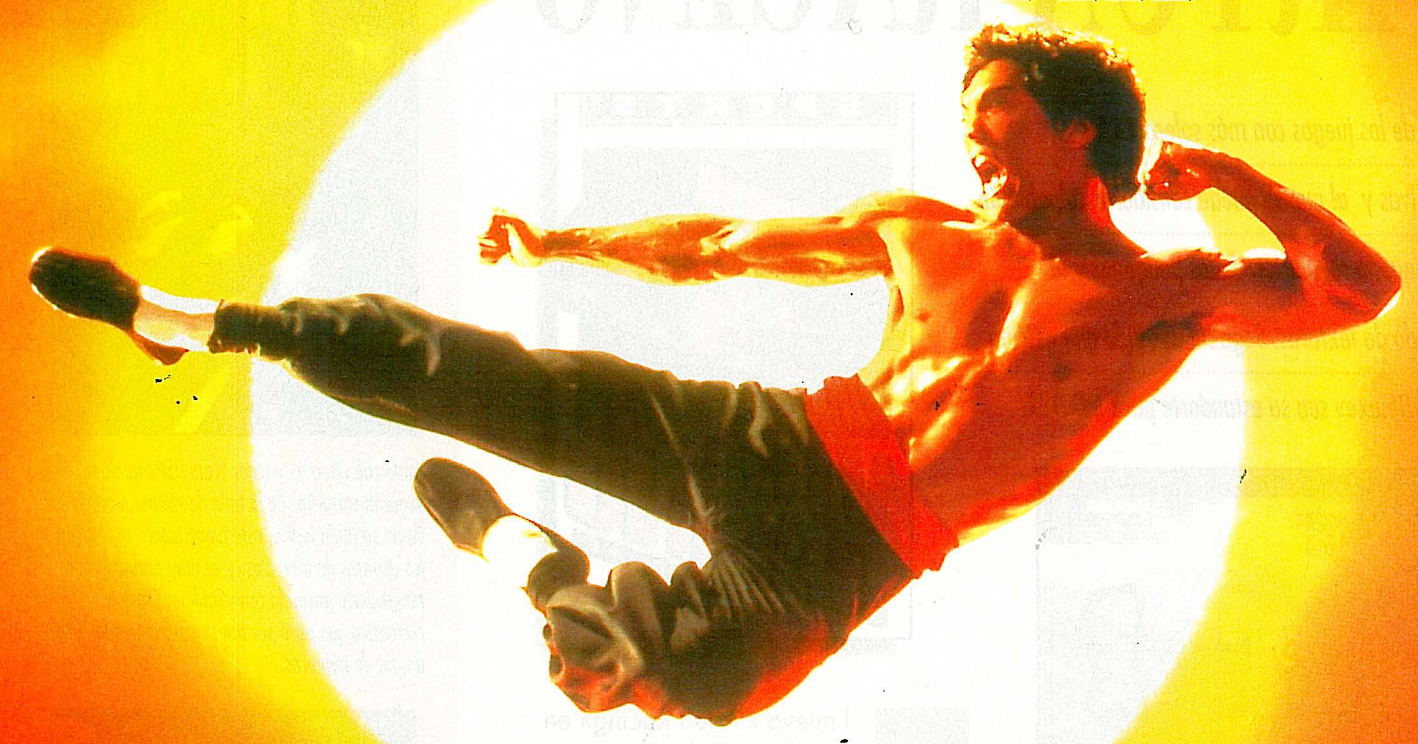


Poco sabían George Lucas y Steven Spielberg la repercusión que una serie como "Star Wars" tendría sobre el mundo en general. El aluvión de libros, comics, pines, posters y sobre todo videojuegos que ha seguido a su célebre trilogía ha sido impresionante. De ellos, «Star Wars DSP» será, sin duda alguna, uno de los más esperados. Tras haber visto la luz como recreativa, llegará a MD 32X manteniéndose fiel al principio de Sega respecto al sistema de 32 bits: "¡Por fin, la recreativa en casa!". Este espectacular título os pondrá a los mandos de un caza X-Wing, con él tendréis que eliminar a la flota Imperial, ayudados por vuestros compañeros de escuadrilla. Como ya es habitual en los juegos de la serie Virtua, ofrecerá la posibilidad de seleccionar dos vistas: una desde fuera de vuestro caza que os mostrará con todo lujo de detalle un sensacional X-Wing, en la otra tendréis frente a vosotros el panel de control. Detalles suficientes como para esperar impacientes su llegada.



DRAGON

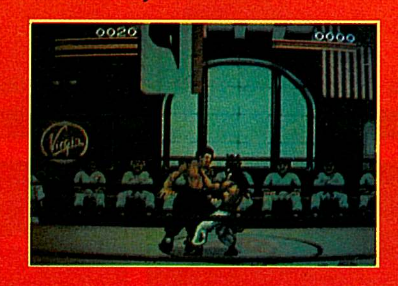
LA VIDA DE BRUCE LEE



EL VERDADERO ESPIRITU DE LAS ARTES MARCIALES EN UN CARTUCHO MAESTRO

Entra en el mundo de Dragon. Un mundo en el que Bruce Lee, la leyenda de las artes marciales, vivió durante 32 difíciles años. Un mundo en el que te encontrarás los enemigos más fieros y astutos que jamás se hayan visto en un juego para la SNES. Tendrás a tu disposición hasta 35 golpes devastadores, y te aseguramos que necesitarás cada uno de ellos. Tres estilos de lucha diferentes: Mantis, Fighter y Nunchuku, doce escenarios de lucha, y numerosos movimientos especiales y secretos que tendrás que descubrir por ti mismo. Posibilidad de jugar hasta 3 personas en la modalidad "todos contra todos".





Disponible en:





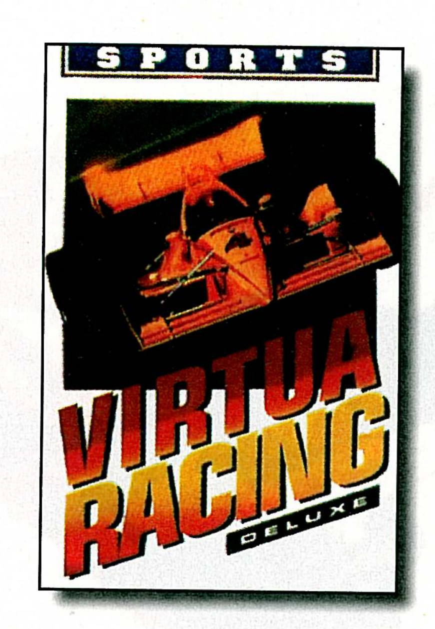


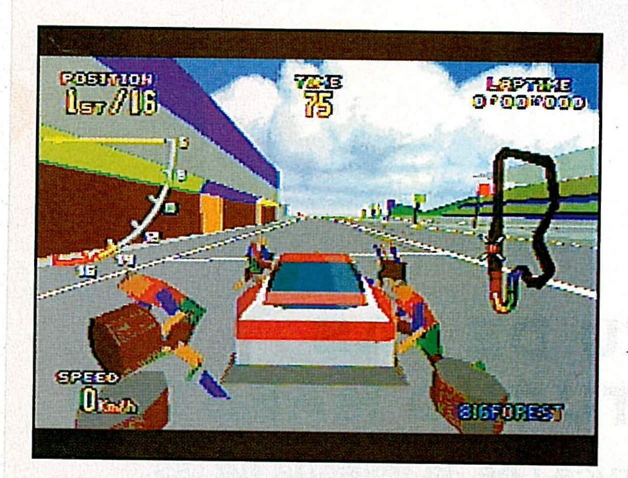


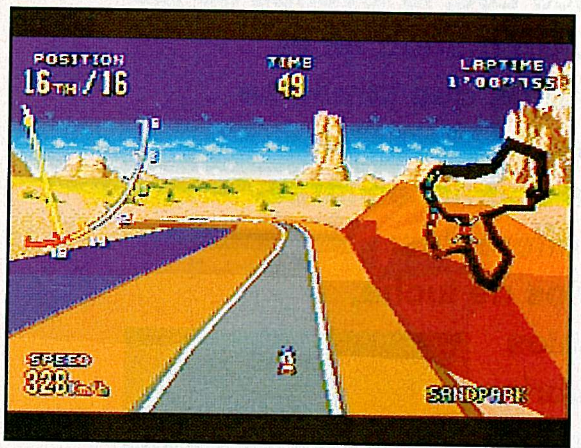
Aunque no llegará hasta el 95, «Virtua Racing Deluxe» es el mejor exponente de la capacidad de MD 32X.

VIRTUA RACING

Es uno de los juegos con más solera de las recreativas y al que se puede considerar culpable de este pequeña revolución de los polígonos y el mapeado de texturas. Sega ha decidido que «Virtua Racing Deluxe» sea su estandarte para MD 32X.





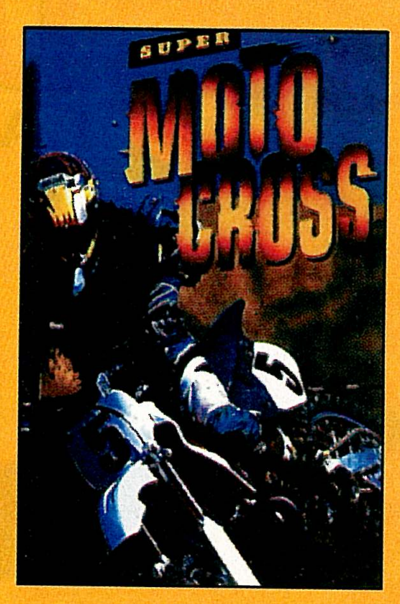


El nuevo «Virtua Racing» en su edición Deluxe no llegará hasta febrero del 95, pero ello no quita para que esté presente en estas páginas, siendo como es uno de los títulos más esperados. Las novedades que incluirá serán muchas, pero entre ellas destacaremos la inclusión de dos nuevos circuitos (uno urbano y otro desértico) y la posibilidad de circular con dos nuevos vehículos (un turismo de Stock y un prototipo). La opción para competir dos jugadores se mantendrá, pero conduciendo vehículos iguales. Como podéis adivinar por estas líneas, será la gran estrella de MD 32X.

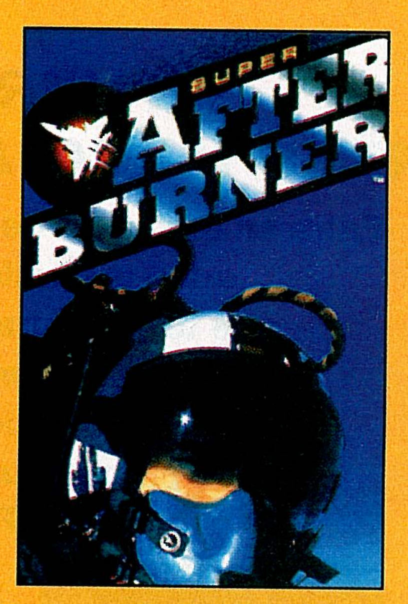





... y los que llegarán



Junto con «Doom» y «Star Wars DSP» también llegarán cartuchos de la talla de «Super MotoCross». Como su título indica, este juego estará basado en las carreras de motocross y es muy probable que tenga cierto parecido con «Stadium Cross», recreativa que pasó por nuestra zona arcade hace un par de números.



En su momento «After Burner» fue uno de los juegos estrella en recreativa. Ponerse a los mandos de un F-14 y surcar los cielos abatiendo enemigos era todo uno. Posteriormente llegaron las diferentes versiones para Mega Drive y Mega CD, siendo ahora el turno de MD 32X en una versión que aprovechará a tope las capacidades técnicas de la "máquina" de Sega.



NO ACERCARSE
JUEGO PELIGROSO
¡PÁSATELO BOMBA!
AHORA AL COMPRAR
EL VIDEOJUEGO TAZMANIA II
SEGA TE REGALA ESTA PELÍCULA
FESTIVAL
de Dibujos Animados
Warner Bros.
TAZ IN ESCAPE FROM MARS
MEGA DRIVE
SEGA
¡Cuidado!. Esta bestia puede ser tu maldición. Todo lo que se ponga al alcance de su boca puedes darlo por perdido. Tendrás que mantenerlo, si puedes, bajo control en seis planetas habitados por las criaturas más extrañas. Además, recibirás la visita de los más entrañables amigos de la **WARNER** como Correcaminos, Yosemite Sam, El Coyote y muchos más. Y para que no te falte de nada, **Taz** te regala la película de video Bugs Bunny y sus amigos al comprar su juego. ¡Eso sí que es tener mucho morro!.
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07 y te informaremos cómo conseguirlo.
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
Unitros



Flying Nightmares

Simulación aérea CD



Gracias a la especial disposición de las toberas de salida de sus reactores, este avión de combate puede despegar y aterrizar verticalmente.

Hasta ahora únicamente disponíamos de un simulador de vuelo en CD: «Thunder Hawk». Con la próxima llegada de «Flying Nightmares» parece que el panorama se empieza a animar. El juego ha sido creado por un equipo de programación de la compañía británica Domark.

En origen vió la luz como simulador aéreo para PC, con el nombre de «AV8B Harrier Assault». Y con este nombre fue anunciado inicialmente para Mega CD, posteriormente varió hacia un más bien light «Harrier Assault» para finalmente recibir el título que todos conocemos; éste viene a significar algo así como pesadillas volantes.

Básicamente os pondrá a los mandos de una escuadrilla de cazas de combate Harrier Jump Jet de la marina de los Estados Unidos (si habéis visto la película "Mentiras arriesgadas" sabréis de qué estamos hablando). Localizado en un escenario del pacifico, tendréis que contribuir a regular el orden imperante en aquellos pagos.



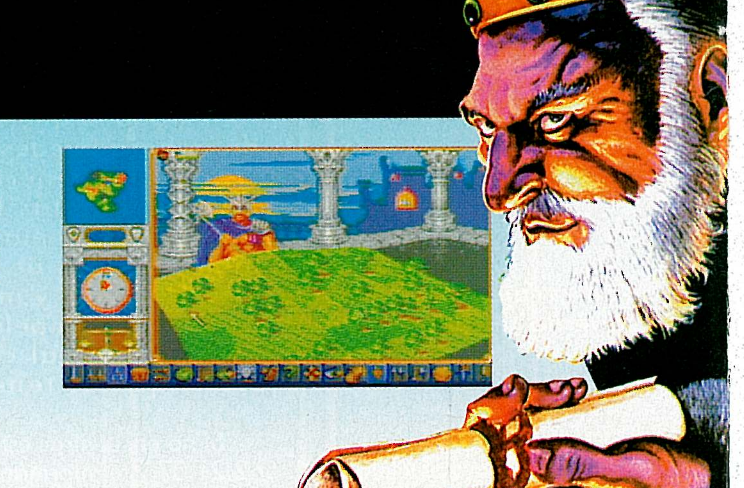
Para la ocasión Domark ha recurrido a un equipo de programación interno de nombre Kremlin, responsable del juego «Mig-29». Ellos dicen que han puesto un especial énfasis en el tema arcade, dejando un poco de lado la simulación propiamente dicha. Ello quiere decir que podréis disfrutar del compacto desde el primer momento, sin necesidad de complicados repasos al manual para aprenderse una amplia gama de comandos de control.

Parece que de su distribución en nuestro país se encargará Sega y según su calendario de lanzamientos es muy probable que esté en la calle para estas navidades que ya casi están aquí.

Powermonger

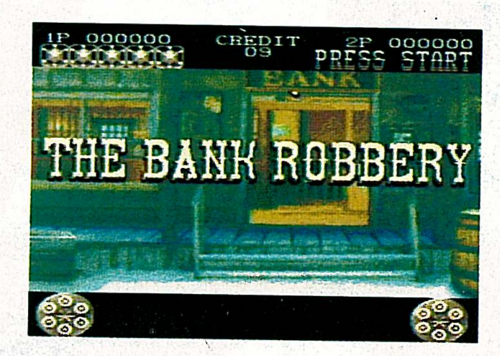
La edad media en el siglo XX

La estrategia también tiene su sitio en el Mega CD. Conquistar tierras, vencer ejércitos enemigos y dominar todo el reino ya no es cosa de las películas. Con «Powermonger» todo lo anterior y mucho más es posible. Se trata sin duda de uno de los mejores juegos que el género de la estrategia podía dar para su aparición en formato compacto. Anteriormente ya hemos publicado algo sobre él, así que coincidiendo con su puesta a la venta (distribuido por Drosoft, ya está en la calle) es muy posible que realizemos el correspondiente comentario en nuestras páginas.

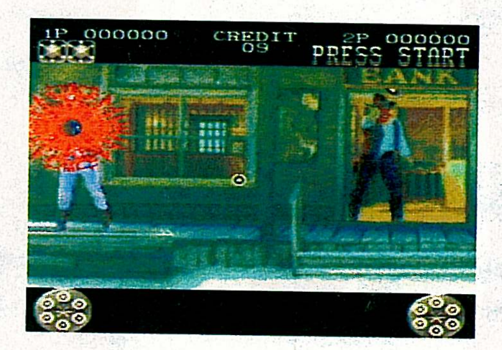


Duelo en OK Mega CD

Lethal Enforcers II



El juego comprende cinco fases en als que podréis dar rienda suelta a vuestras deseos pistoleos y disparar a mansalva.



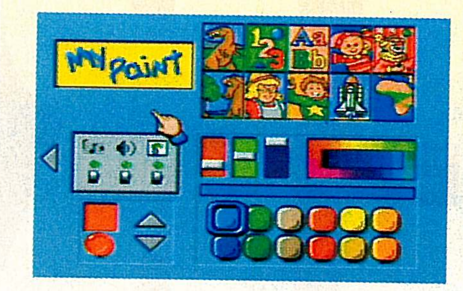
Gracias a sus avanzadas características, Konami ha seleccionado el Mega CD como soporte para su nuevo «Lethal Enforcers II: Gunfighters». Aunque únicamente difiere de su versión Mega Drive en la calidad del sonido, ello es suficiente para justificar el cambio de soporte.

El Mega CD se une a la moda de los juegos de acción. Tras el buen sabor de boca que nos dejó "Ground Zero Texas", los juegos de disparo vuelven a la carga. El compacto elegido para continuar la fiebre no es otro que la segunda parte de todo un clásico del género: «Lethal Enforcers». Al igual que en la primera entrega, la mecánica de juego sigue siendo la misma: acabar a golpe de balazos con todos los enemigos del orden que se crucen por la pantalla. Lo único que ha cambiado es el escenario de nuestras correrías. En esta ocasión nos encargaremos de cuidar el bienestar de los ciudadanos de una ciudad del Oeste americano en la época de los pistoleros. Como Sheriff de la ciudad tendremos que demostrar nuestra valía en múltiples ocasiones, como por ejemplo en un asalto a la diligencia, en el atraco a un banco, en una bronca en el Saloon o en un duelo contra un pistolero. Como curiosidad, os podemos contar que la maravillosa pistola creada para el Lethal Enforcers, El Justifier, también sirve para este juego (aunque también se puede jugar con el pad de control), con lo que las cotas de realismo alcanzadas son enormes. Para apoyar esta sensación, todos los gráficos son digitalizados (tanto personajes como fondos) y los efectos de sonido parecen sacados de una película de John Wayne.

My Paint

Arte compacto

Además de para jugar, el Mega CD puede presentarse como un buen sistema para aprender y desarrollar conocimientos.



Si Goya o Velazquez hubiesen tenido un Mega CD, es muy posible que se hubiesen decidido por este juego como su próxima compra. Posiblemente hayamos exagerado un poco, pero la verdad es que «My Paint» es un producto muy recomendable para los aficionados a las "Bellas Artes", sobre todo para los más pequeños de la casa.

En este compacto se puede encontrar prácticamente de todo. Hay dibujos para colorear, pizarras en blanco para crear tus propios diseños, montones de colores para "alegrar" tus pinturas, etc. Siempre con la tranquilidad de poder guardar en memoria "tus obras de arte". Por si esto no os parece suficiente, también se puede "jugar" con los sonidos y utilizar como interface el mega-mouse. Mayor comodidad no se puede pedir.



TENER O NO TENER



Tener la llave que abre las puertas del futuro o no tenerla. Una llave llamada MEGA DRIVE, la videoconsola de 16 Bits de potencia más vendida del mundo. La base de las nuevas tecnologías: MEGA CD y MD32X.
Tener una máquina recreativa en casa o no tenerla.
Todo el poder de los 32 Bits en tu T.V. La MD32X, acoplada a tu MEGA DRIVE, es capaz de procesar 40 millones de instrucciones por segundo y mover 50.000 polígonos en el mismo espacio de tiempo. El resultado no podía ser más espectacular.
Los mismos gráficos, perspectivas, resolución de imagen y sonido que en las máquinas recreativas. ¡La gran pasada!.
16-BIT
POWER
ON
VOLUME
RESET
OFF
MEGA DRIVE SEGA
Tener tecnología láser o no tenerla.
La tecnología que rompe esquemas. 500 Megabytes de potencia al servicio de las aventuras más impresionantes. Un sistema de Multimedia con CD-ROM que conectado a la MEGA DRIVE reproduce gráficos, imágenes reales y música de Compact Disc. No hay nada igual. Es la nueva era en videojuegos. Todo lo demás es historia.
La máquina que te llevará a los mundos más exclusivos de SEGA. Una verdadera obra de ingeniería en donde sólo tú pones límite a la aventura. El futuro pasa por MEGA DRIVE.
El corazón del sistema.
¿Tener o no tener?. Esa es la cuestión.
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
Unitros

Dave Perry, tras crear Aladdin, revolucionará el mercado con su particular visión de cómo debe ser un buen arcade-plataformas.

EARTHWORM JIM

Parece que en el mundo de los videojuegos todo está programado, sin embargo, cada cierto tiempo se cruzan las astros y surge una nueva estrella. Earthworm Jim es, por derecho propio, parte ya de esa constelación.



Cuando a nuestros oídos llegó la noticia de que David Perry había dejado Virgin para fundar su propia empresa, nuestra sorpresa fue mayúscula, ¿cómo podía alguien dejar el manto protector de una compañía tan grande como la británica para posteriormente entrar en franca competencia con ella?. Sin embargo, mientras nos iban llegando noticias sobre su nueva compañía, de nombre Shiny Entertainment, seguíamos dándole vueltas a la pregunta de marras. Un buen día nos llegó la solución al dilema, Virgin poseía los derechos exclusivos de distriibución para el primer juego de Shiny, un fantástico arcade plataformas que suena a pelotazo seguro (valga la vulgar expresión). Este Earthworm Jim, que así se llamará, viene avalado por la extraordinaria calidad de sus creadores, casi todos integrados anteriormente dentro de la estructura de Virgin, y responsables de joyas como «Aladdin» o «Cool Spot». Así, se explica la particular maniobra de Perry. Pero, vayamos a lo que realmente interesa, que no es otro que este particular bichejo.

Para el proceso de creación, Shiny ha utilizado todo tipo de técnicas disponibles, sirviéndose de la más alta tecnología: el sistema operativo Taos (Shiny posee el único aparato existente en todos los Estados Unidos).



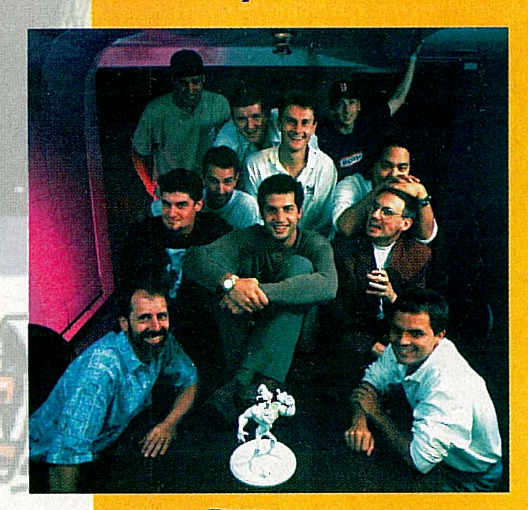
Earthworm Jim es fruto de un completo estudio acerca de la posibilidad de crear un nuevo personaje, cruce entre lombriz y humano, con una especial capacidad para utilizar su cuerpo como arma. Douglas Ten Napel, diseñador del personaje, además ha dotado a EJ de un especial sentido del humor, con unas animaciones que cuando éste esté parado serán capaces de hacer sonreir al más pintado, recordad que también estaban presentes en juegos como Jungle Book o Aladdin.

Cuando un enemigo es algo más que malvado

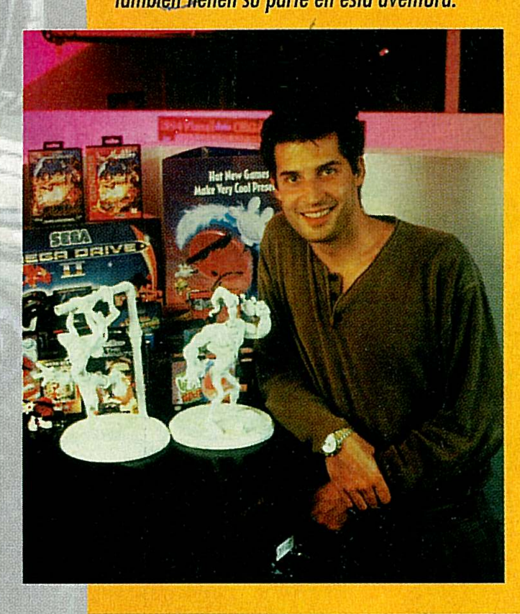
La mano del grafista también se nota en los enemigos, parecen recien salidos de la mente calenturienta del Dr. Frankenstein de turno. Pero precisamente ahí es donde radica su encanto, su especial habilidad para llamar la atención los hace proclives a ganarse la simpatía del jugón más empedernido. Al margen de la cuestión de su enemistad con EJ, también les unirá su especial gusto por lo estrambótico; será posible encontrar enemigos que echarán cualquier cosa por la boca, o que en un determinado momento puedan convertirese en la cosas más asquerosa jamás vista en consola, eso sí, con mucho sentido del humor.

Mediante avanzadas técnicas de animación los diseñadores crearon más de 12.000 cuadros, de los que únicamente se utilizaron 3.000 en la versión final del juego. Así, la gama de movimientos es amplísima, a la par que graciosa, porque si algo brillará en este cartucho será el humor que adornará sus pantallas: lanzamiento de vacas, cuervos que pierden el pico, perros que se desintegran en huesos, etc. La atención prestada al sonido también ha sido genial: preparaos para oir gritos, chillidos, latigazos, ladridos, y toda clase de efectos accesorios, con una pureza y nitidez inigualable. Y de las melodías, para qué hablar, un equipo responsable de músicas como la de Aladdin, no podía por menos que superarse.
Concebido como un arcade, contiene grandes cantidades de plataformas, así como gran cantidad de areas escondidas, a las que EJ sólo podrà llegar utilizando su cuerpo.
Como véis, EJ será algo más que un simple videojuego, lástima que sólo vea la luz para Mega Drive. De momento, su fama se extiende a lo largo y ancho de los USA, ¡y aún no está a la venta!

¿Y quiénes son estos tíos de Shiny Entertainment?



El responsable de esta maravilla es David Perry (el de la imagen inferior), presidente de esta nueva compañía afincada en los Estados Unidos. Su equipo de programación está integrado por hombres como Mike Dietz, Doug Ten Napel y Edward Schofield (imagen superior, acompañados del resto del equipo de programación y de David Perry) que han dado vida al personaje central, Earthworm Jim. Este equipo de programación ya había trabajado anteriormente a las órdenes de Perry, cuando éste formaba parte de la compañía británica Virgin Interactive Entertainment. Así que ellos también tienen su parte en esta aventura.



Aventuras y desventuras de una lombriz en la campiña

Su nombre es Earthworm Jim, y su actual situación en el mundo del videojuego es consecuencia de un pequeño "accidente" en el espacio exterior. Nuestra "querida" lombriz de tierra se encontraba en una verde pradera cuando se vió súbitamente atacada por un pajarraco con muchas ganas de desayunar. Mientras nuestra particular lombriz intenta deshacerse de tan molesta compañía, otros acontecimientos se desarrollan en el espacio, donde unos villanos ajustan sus cuentas particulares. Por avatares del destino, uno de sus trajes espaciales cae desde el espacio, llegando a los ¿pies? de nuestra lombriz, que se introduce en él para huir del cuervo y se encuentra ante la situación, sin comerlo ni beberlo, de verse convertida en una especie de persona, con pies y manos. El resto lo podéis ver en la imagen que acompaña este cuadro.







Deberíamos ser objetivos, pero ante un panorama como el que nos ofrece este cartucho sobran las palabras. Tardaremos mucho en ver algo mejor que este Earthworm Jim.















SEGA
MEGA DRIVE
Cambio barco "CALIPSO"
por juego de SEGA
"ECCO. THE TIDES OF TIME"
ECCO
THE TIDES OF TIME
No queda otro remedio. En este juego hay que mojarse. ECCO lo sabe por experiencia. Aguanta la respiración y zambúllete en un mar de aventuras. ¡Pero cuidado!, Orcas, Tiburones y demás alimañas marinas están esperando para hincarte el diente. Desciende a las profundidades y supera las más increíbles fases en un mundo desconocido. ¡ Qué no te pase nada !. Y nada, nada, nada, hasta alcanzar tu objetivo. Por cierto, si te encuentras al Comandante y no quieres que se ponga pesado, no le digas que ya tienes el juego. Es como un chaval.
Próximamente disponible en los sistemas SEGA GAME GEAR y SEGA MEGA CD.
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07 y te informaremos como conseguirlo.
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
Unitros

MEGA PREVIEW

La estrella más polivalente

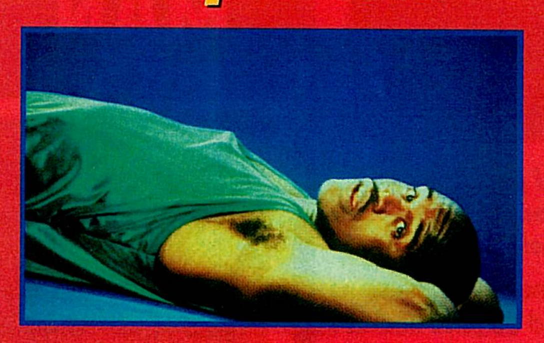
- Mega Drive
- Delphine
- Noviembre

Es jugador de baloncesto y a su vez estrella de la NBA. Además, en sus ratos libres le gusta componer música rap. Por si no fuera poco, también es actor. Pero eso no le basta, y próximamente protagonizará un cartucho de lucha. Su nombre: Shaquille O´Neal.

SHAQ FU

Actualmente, no existe nadie capaz de poner en duda la capacidad de este hombre para jugar al baloncesto. Una vez desplegado en la cancha (la verdad, es como un pequeño batallón de combate) no existe ningún otro jugador capaz de eclipsarle. Su juego es rápido y espectacular, a la vez que demoledor, hay que reconocer que su estampa recorriendo la pista de un lado al otro, con el balón en sus manos y esa especial forma de mirar que delata su intención de machacar el tablero contrario, no es muy amigable. Por eso será que Electronic Arts y Delphine han confiado en él y su capacidad para batir records, tanto de juego como monetarios, y ya falta muy poquito para que comercialicen un cartucho de lucha con su protagonismo como punto más llamativo. Para la realización de esta producción, EA no ha escatimado los medios y ha echado mano de los mejores especialistas en animaciones Rotoscoping del planeta: Delphine. La compañía francesa ha mejorado la técnica desde que viera la luz en Flashback, y «Shaq Fu» mostrará unas animaciones y movimientos por parte de los luchadores de una fluidez y calidad tal que parecerán personajes de carne y hueso peleando en una pantalla con fondos de colores (cada luchador posee la nada despreciable cifra de 500 cuadros de animación). El cartucho constará de 12 luchadores y tendrá dos modos de juego: historia y torneo. En el modo historia Shaq tendrá que pelear con los diferentes luchadores de forma cronólogica, pero viviendo su particular aventura hasta llegar al enfrentamiento con ellos. Cada personaje dispondrá de alrededor de 50 golpes diferentes, además de 3 golpes especiales, como morphing, armas o magias. Además. es posible que entre las músicas recogidas en este super cartucho de 24 megas se encuentren temas de su albúm Shaq Diesel (recordad su faceta rapera), del que ha conseguido vender alrededor de un millón de unidades. Teniendo en cuenta que sólo tiene 21 años, mucho nos tememos que aún hay Shaqille O´Neal como para aburrir.

Como si fuera una película

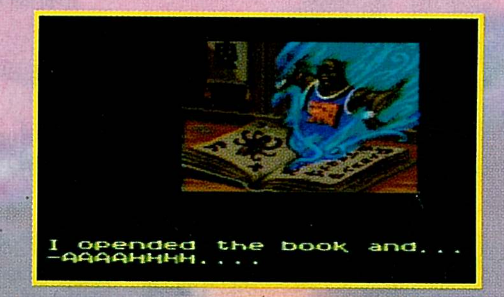




La técnica Rotocosping consiste en filmar a actores de carne y hueso para posteriomrente rediseñar cada una de las imágenes, en vistas a obtener 25 cuadros de animación por segundo y así crear una animación lo más realista poisible. Para las imágenes de Shaq O´Neal fue necesario filmar más de 100 secuencias diferentes, en las que fue dirigido por un maestro de Kung Fu.



El sonido será uno de los aspectos más cuidados, los efectos llenarán los altavoces de vuestro televisor.







Impresionante la forma en que nos están sorprendiendo últimamente determinadas compañías de programación.





En el modeo torneo podrán competir hasta ocho jugadores diferentes.







Shaquille O´Neal es un fenómeno social. A sus 21 años ya ha hecho de todo: estrella de la NBA, rapero y actor de cine en una producción de título «Blue Chips» junto a Nick Nolte.



Delphine ha filmado cada uno de los movimientos para conseguir una animación fiel a la realidad.

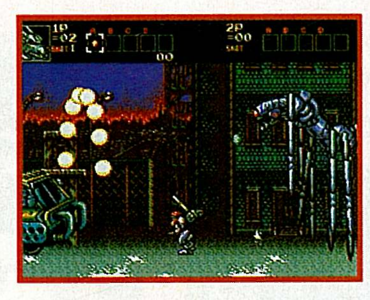
Un clásico, para Mega Drive

PROBOTECTOR

- Mega Drive
- Konami
- Noviembre



Muchos rumores corrían acerca de la próxima llegada de todo un clásico Nintendo a Mega Drive, y efectivamente aquí está. En un cartucho de 16 megas tendrá cabida toda la jugabilidad que este título de Konami os ofrecerá. Armas especiales, gran cantidad de jefes finales y una acción desbordante. Lo único que necesitáis es un buen pad de control y vuestra Mega Drive.



Observad el peculiar detalle de los sprites que conforman el juego.





BOOGER MAN



- Mega Drive
- Interplay
- Noviembre

Un héroe muy limpio

Este cartucho será no apto para gente educada. Como es probable que os preguntéis el porqué, bastará con que os contemos que las armas favoritos de nuestro peronajes son tres: su nariz, su boca y aquel sitio en el que la espalda pierde su casto nombre. Si necesitáis más datos, no os perdáis el comentario del mes que viene.



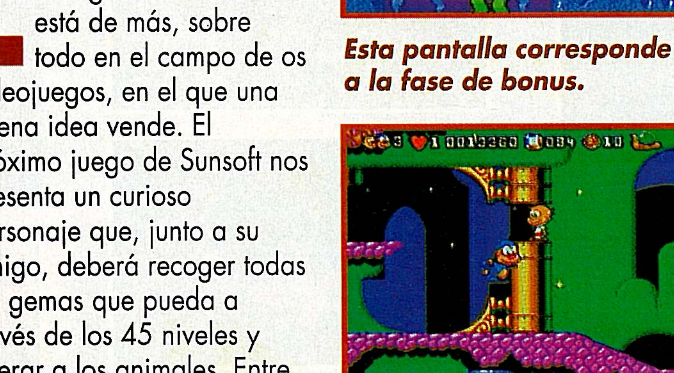


De cómo recoger gemas

BUBBLE & SQUEAK

- Mega Drive
- Sunsoft
- Noviembre

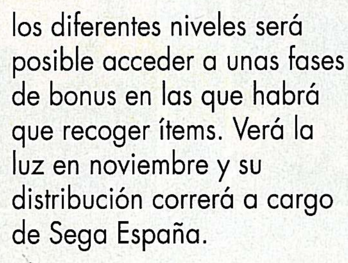




La originalidad nunca está de más, sobre todo en el campo de os videojuegos, en el que una buena idea vende. El próximo juego de Sunsoft nos presenta un curioso personaje que, junto a su amigo, deberá recoger todas las gemas que pueda a través de los 45 niveles y liberar a los animales. Entre los diferentes niveles será posible acceder a unas fases de bonus en las que habrá que recoger ítems. Verá la luz en noviembre y su distribución correrá a cargo de Sega España.

Esta pantalla corresponde a la fase de bonus.



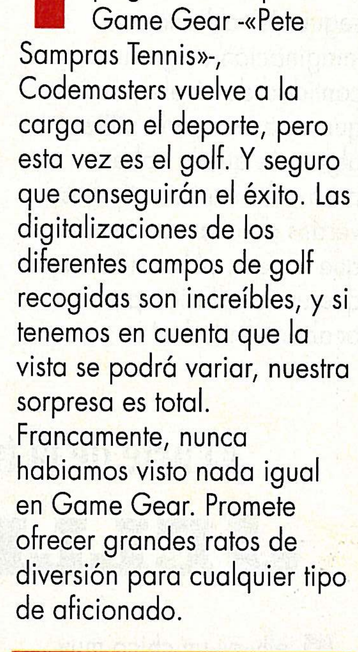


Golf de andar por casa

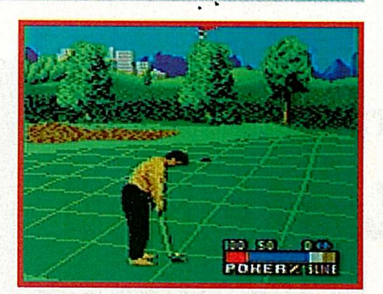
ERNIE ELS GOLF

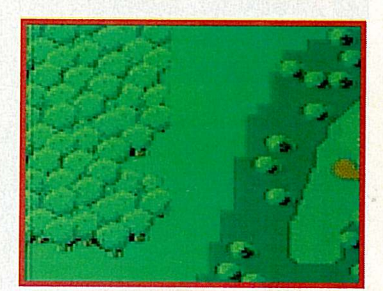
- Game Gear
- Codemasters
- Noviembre





Tras programar el mejor juego de tenis para Game Gear -«Pete Sampras Tennis»-, Codemasters vuelve a la carga con el deporte, pero esta vez es el golf. Y seguro que conseguirán el éxito. Las digitalizaciones de los diferentes campos de golf recogidas son increíbles, y si tenemos en cuenta que la vista se podrá variar, nuestra sorpresa es total. Francamente, nunca habíamos visto nada igual en Game Gear. Promete ofrecer grandes ratos de diversión para cualquier tipo de aficionado.







FIFA 95

Por fin, con equipos españoles

- Mega Drive
- Electronic Arts
- Noviembre





Una de las principales pegas de «FIFA Soccer» cuando vió la luz, fue su escasa atención a los equipos de fútbol de nuestro país, poseyendo como poseemos una de las ligas más potentes del planeta. Para esta nueva edición, EA ha subsanado este error, ofreciéndonos la oportunidad de variar el resultado final de nuestra liga, eso sí, del 93-94. Entre otras cuestiones se ha mejorado la cantidad y calidad de las animaciones, además de incluir gran cantidad de opciones nuevas.



Justicia a la japonesa

SECOND SAMURAI

- Mega Drive
- Psygnosis
- Noviembre

Segunda parte de un título de reconocida calidad, que responde al nombre de «First Samurai». Será necesario recoger ítems para aumentar la energía, conseguir más armas o eliminar a todos los enemigos de la pantalla. Podréis recoger una especie de runas y encontraréis todo tipo de impedimentos para llegar al final. Atentos al mes que viene, su comentario está cerca.





Será necesario romper unas jarras para poder continuar la aventura.



Vuelven los hombrecillos verdes

THE LEMMINGS

- Mega Drive
- Psygnosis
- Noviembre



Los Lemmings fue la idea original de hace un par de años. Tras pasearse por Mega Drive, vuelven ahora a la carga en una segunda parte llena de novedades. Ya no hay una única tribu de melenudos verdes, ahora hay doce: deportistas, medievales, clásicos, esquiadores, playeros, etc. Todo para seguir derrochando imaginación en gran cantidad de niveles, en los que será necesario utilizar algo más que la cabeza para salvar a estos tipejos verdes de una muerte más que segura. ¡Ah, nada mejor que una explosión para acabar con todos!





Agrupados en la isla, esta vez hay varios tipos de Lemmings diferentes.

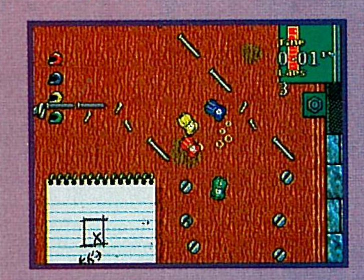


MICROMACHINES

Ahora, aún más pequeños

- Mega Drive
- Codemasters
- Noviembre







Codemasters rompió muchos esquemas coon sus Micromachines, y a buen seguro que ahora lo hará de nuevo. Esta segunda parte posee una especial característica: será posible que participen hasta ocho jugadores en una carrera, ¡pero con solo cuatro pads!. Incluye además 50 nuevos circuitos con variados y poblados escenarios: mesas de pinball, jardines, etc. Entre sus nuevos vehículos habrá sitio hasta para un hovercraft. En fin, el rey de la jugabilidad.



El arte de la transformación

JELLY BOY

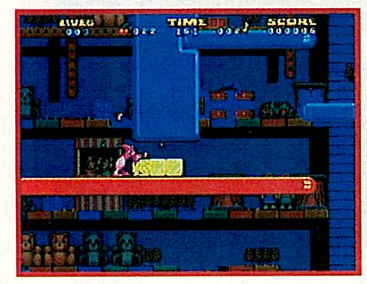
- Mega Drive
- Ocean
- Noviembre

Jelly es un chico muy curioso, entre sus habilidades destaca la de cambiar la forma de su cuerpo a voluntad (aunque necesitará una pequeña ayuda por tu parte). Lo que os propone Ocean es un viaje por una alucinante siete mundos llenos de peligros y enemigos. Tendréis que recoger unas notas musicales para así asegurar vuestra propia vida. Será distribuido por Arcadia, y no tardará mucho en llegar.









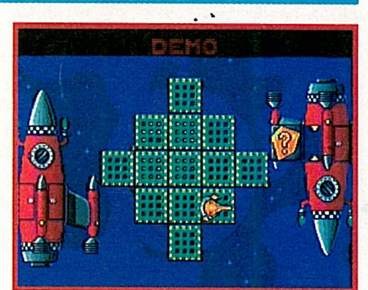
Psycho, una máscota esférica

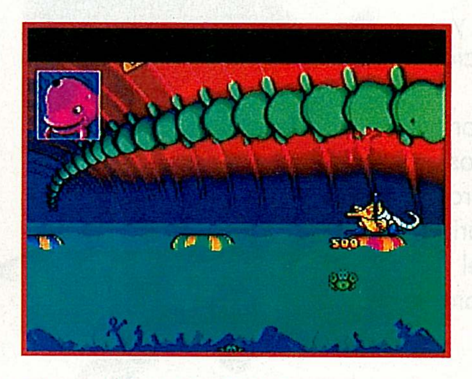
PSYCHO PINBALL

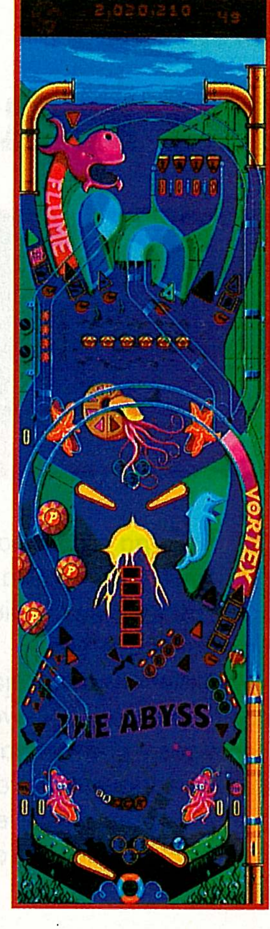
- Mega Drive
- Codemasters
- Noviembre



Lo conocéis porque Todo Sega os ha hablado de él y ahora os lo presenta cuando su llegada es inminente. Sus bazas: cuatro mesas de pinball y mucha, mucha jugabilidad. Músicas de excepción y unos efectos de sonido muy reales, todo para crear el mejor juego de pinball.





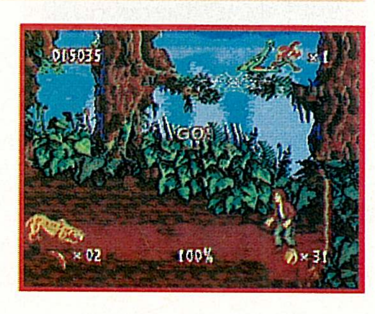


Misterio en la jungla maya

PITFALL

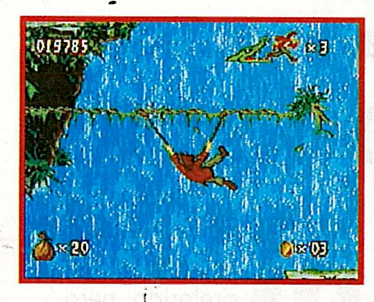
- Mega Drive
- Activision
- Diciembre

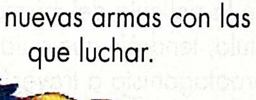


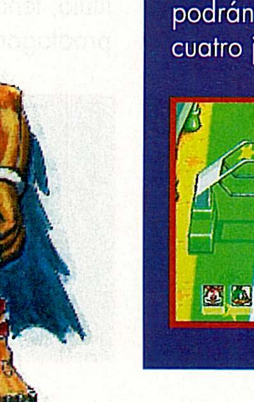




Activision ha programado un cartucho sorprendente, no solo su trama argumental es atractiva, sino que encima su técnica está por encima de todo lo conocido hasta ahora. El juego nos propondrá un viaje por la jungla maya buscando al padre de nuestro protagonista, un valiente aventurero cuya única arma es una pequeña honda, pero con el paso del tiempo ira recogiendo diversos ítems que le proporcionarán nuevas armas con las que luchar.

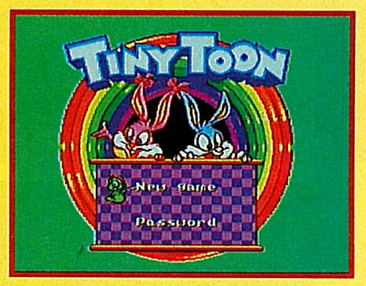






ACME ALL STARS

La familia Tiny, al completo



- Mega Drive
- Konami
- Noviembre



Los Tiny Toons han vuelto, y esta vez nos van a mostrar sus habilidades como jugadores en varias especialidades deportivas: fútbol, baloncesto, carreras de obstáculos, bolos, etc. Sin olvidar además que podrán participar hasta cuatro jugadores.



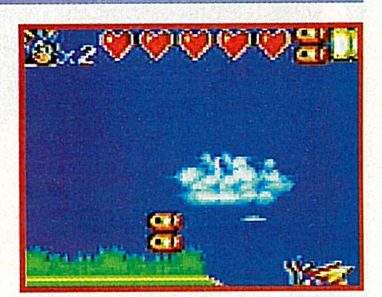
Rocket Knight Adventures 2

SPARKSTER

- Mega Drive
- Konami
- Diciembre







La larga espera ha merecido la pena y estamos en condiciones de afirmar que este «Sparkster» es aún mejor que su primera parte. Nuevos enemigos y poderes para nuestra zarigüeya preferida. Konami vuelve a rizar el rizo, consiguiendo mejorar lo inmejorable.



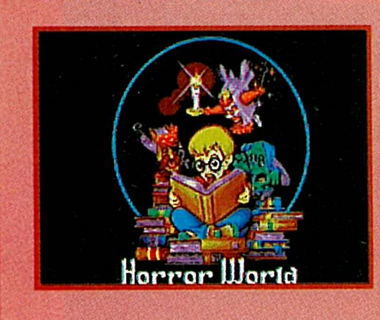
Sprites de gran tamaño y grandes dosis de jugabilidad.



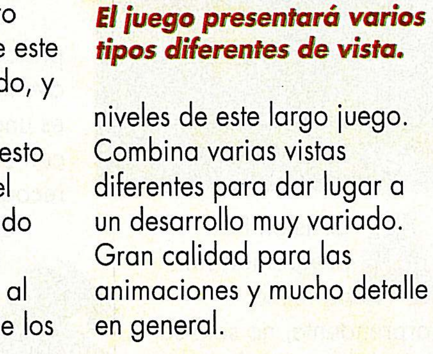
La Fox se estrena en consolas

THE PAGEMASTER

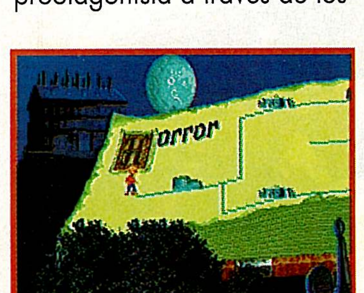
- Mega Drive
- Fox Interactive
- Noviembre

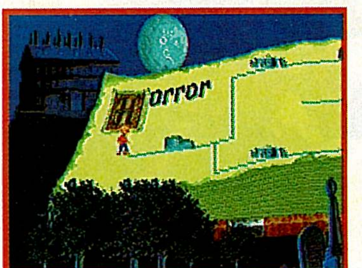


Macaulay Culkin no es mi niño preferido, pero tengo que reconocer que este videojuego me ha gustado, y seguro que os gustará a vosotros, cuando sea puesto a la venta por Sega en el mes de noviembre. Basado en la película del mismo título, tendréis que guiar al prootagonista a traves de los niveles de este largo juego. Combina varias vistas diferentes para dar lugar a un desarrollo muy variado. Gran calidad para las animaciones y mucho detalle en general.



El juego presentará varios tipos diferentes de vista.







POWER RANGERS

- Mega Drive
- Sega
- Noviembre

La serie de moda en televisión

Llegan los Power Rangers, y con ellos sus enemigos: Pudgy Pig, Golder, Shiny, Dark Warrior, Madam Woe y Minotaur. Todos juntos en un cartucho de lucha con 16 megas de acción y gran cantidad de magias. Guiados en su lucha contra el mal.









Seguro que sabes mucho sobre los Power Rangers, pero...¿serías capaz de decirnos sus nombres y los de sus enemigos?

PERSONAJES














A. TOMMY B. TRINI C. KIMBERLY D.- BILLY E. JACK F. JASON

ENEMIGOS















A. PUDGY PIG B. DARK WARRIOR C. SHINY D. MINOTAUR E. GREY GOLDER F. MADAM WOE G. GOLDER

BASES DEL CONCURSO

1. - Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista TODO SEGA, que envíen el cupón (valen fotocopias), a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS, S.A. TODOSEGA
Apartado de Correos 400
28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO POWER RANGERS.

2.- De entre todos cupones recibidos con las respuestas correctas se seleccionarán 15 ganadores que recibirán un cartucho Power Rangers para la consola Mega Drive. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

4. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 17 de Octubre de 1994 al 5 de Diciembre 1.994.

5. - La elección de los ganadores se realizará el día 7 de Diciembre 1.994. y los ganadores se publicarán en el número de Enero de la revista TodoSega .

6.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

7. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

CONCURSO POWER RANGERS

Las respuestas correctas son:
Personajes: 1... 2... 3... 4... 5... 6...
Enemigos: 1... 2... 3... 4... 5... 6... 7...

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Tel: .... C.P. ....
Localidad: ....
Provincia: ....

THE LION KING

TodoSega RECOMENDADO TodoSega

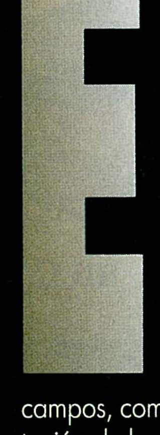
El rey de la animación



En la segunda fase será necesaario rugir a algunos de los monos. Su ayuda será necesaria para seguir adelante en el juego.

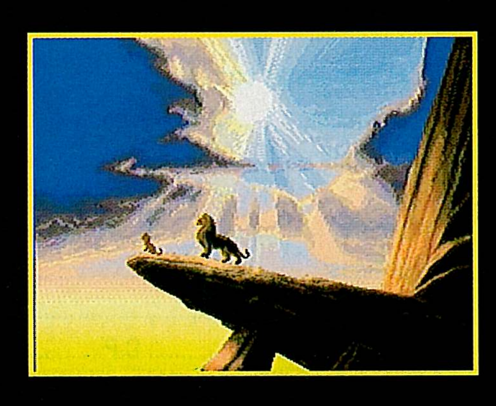


Pumbaa será vuestro aliado para la primera fase de bonus. Tendréis que recoger todo lo que cae para conseguir, entre otras cosas, vidas extras.

l día 18 de noviembre de 1994 se estrenará en los cines de toda España "The Lion King", la última película de lo que se conoce como la factoría Disney. El imperio multimedia fundado por Walt Disney, cobra vida con esta nueva incursión en el cine de dibujos animados. Especialidad por la que es conocida a lo largo y ancho de nuestras fronteras. Aunque sus intereses en otros campos, como el merchandising y explotación de los personajes de sus películas, así como el éxito conseguido por sus diferentes parques de atracciones, repartidos entre los Estados Unidos y Europa demuestran que siempre hay tiempo para el ocio y la diversión. Ello también demuestra que sus creaciones no interesan únicamente a los más pequeños.

Como comentábamos anteriormente, Disney también acostumbra a licenciar sus personajes para que éstos salgan de la gran pantalla hacia otros medios de comunicación, tales como videojuegos, comics, libros, etc. El caso que hoy nos ocupa, por ser esta una publicación de videojuegos se refiere a la licencia adquirida por Virgin para "The Lion King" (o El Rey León, como se prefiera) y producir su correspondiente versión de entretenimiento interactivo (vamos, el juego en cartucho), como anteriormente ocurrió con títulos como "Aladino" o "El Libro de la Selva", licencias adquiridas también en su día por Virgin.

Para esta ocasión ha seleccionado a uno de sus mejores equipos de programación, Westwood Studios, casi unos noveles en el tema de los cartuchos, pero con gran experiencia en el ámbito de los ordenadores personales. Y realmente han conseguido programar uno de los mejores juegos de cuantos hemos visto hasta ahora. La calidad de las animaciones (parejas a aquellas que observaréis en la gran pantalla), lo fantástico del soni-

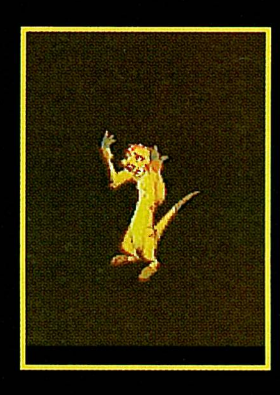




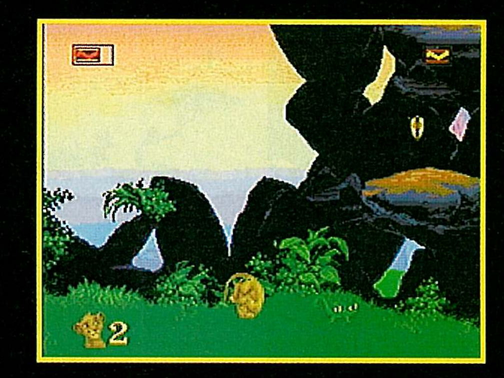


Virgin • Plataformas • Megas: 24 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 1 • Fases: 10





Timon, el pequeño perro de las praderas, será vuestro guía para esta gran aventura que estáis a punto de comenzar.



do (únicamente será necesario añadir voz a las melodías para encontrarnos ante la banda sonora original) y lo especialmente atractivo que es el desarrollo en sí (coincide totalmente con el de la obra cinematográfica) hacen de este un cartucho recomendable a todo el mundo, tanto al aficionado más exigente como a aquel que busca pasar un rato.

Para comenzar, nada mejor que dar un breve repaso a la película. El Rey León es la historia de un joven cachorro de león llamado Simba y su épico viaje para conseguir su reconocimiento como rey de la jungla. Como joven que es, Simba "no puede esperar a ser el rey" y pasa las horas jugando con Nala, su amiga. Mientras, su padre, el Rey Mufasa, le enseña los misterios del circulo de la vida -el delicado balance de la naturaleza que rige los destinos de los animales- y le prepara para su futuro rol como rey.

Scar, el malvado hermano de Mufasa, enfoca el futuro de otra forma diferente, espera que éste se lleve a cabo como él planea, lo que le dará el trono de su hermano. Acompañado por las hienas -Shenzi, Banzai y Ed- empujan a Mufasa a la estampida que acabará con la vida de éste cuando intentaba salvar la de su hijo, Simba. Scar, con su especial labia, acaba convenciendo a Simba de que él es el culpable de la muerte de su padre, pidiéndole que huya de las tierras del reino y no vuelva nunca más. Asustado y acobardado, nuestro pequeño cachorro de león parte rumbo a lo desconocido, ayudado por Pumba, un cerdo africano, y Timon, un pequeño perro de las praderas. Junto a ellos crecerá hasta convetirse en el león que recuperará su trono perdido. El resto de la historia os la podéis imaginar, pero no por ello tiene menos mérito. Bien, en base a estas líneas, Westwood ha programado la versión Mega Dri-





ANIMATION BY

Animation Services
Walt Disney Feature Animation



Recogedlo y accederéis a la fase de bonus de Pumbaa.

Este ítem os proporcionará energía extra para la barra.

Saltad sobre él para salvar vuestra posición en el nivel.

Este escarabajo os dará mayor capacidad de rugido.

Más capacidad de rugido para nuestro Simba querido.

Saltad encima para acabar con los pequeños lagartos.

Con este ítem obtendréis una vida extra más.

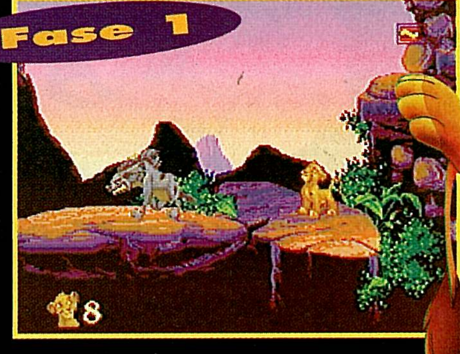
Otro escarabajo para aumentar la energía.

Saltad encima de él y huid, si os pilla cerca os dolerá.

Primero rugidle, después saltad encima, acabaréis con él.

Este cartucho no necesita el apoyo de una película para conseguir el éxito. Él en sí mismo es una verdadera obra cinematográfica: animaciones de cine, sonido de auténtico lujo y una diversión asegurada a través de sus diez niveles.

Fase 1



Plataformas al más puro estilo clásico. Al final encontraréis una hiena. Pero seguro que no presentará un gran reto.

Fase 2



La parte más compleja corresponde a los monos, pero viajar encima del avestruz también requerirá de cierta habilidad.

Fase 3

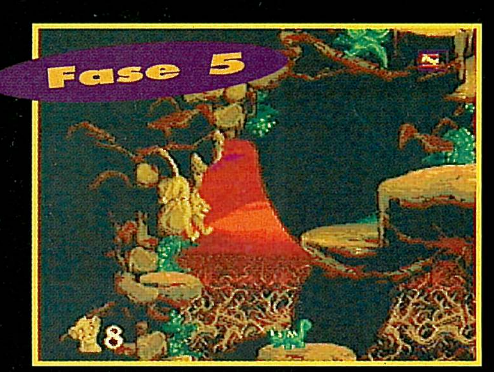


En el cementerio de los elefantes empiezan a ponerse las cosas cuesta arriba. Además de hienas, encontraréis unos buitres.

Fase 4



La estampida, lugar en el que Mufasa encontró su triste destino. Simba tendrá que sortear la manada de antílopes.



Simba huye de su tierra embargado con un particular sentimiento de culpa. Cuidado con la gran cantidad de erizos.



En la cascada Simba recuperará parte del honor perdido. Un gorila será un más que curioso jefe de final de fase.



Con la ayuda de Rafiki, un Simba ya adulto conocerá la verdad sobre la muerte de su padre. Cuidado con las panteras.



Simba ya conoce su destino y está dispuesto a hacer que se cumpla, su vuelta a las verdes praderas está confirmada.



Aunque encuentra las praderas desoladas por el efecto de las hienas, su valor le obliga a seguir adelante.



El enfrentamiento final, Scar se encuentra con la horma de su garra. Ya queda poco para coronar al rey.

ve. Su fidelidad al título cinematográfico es total, siendo las 10 fases que contiene el cartucho un estupendo repaso, pero esta vez los protagonistas seréis vosotros.

El juego está configurado como un plataformas clásico en diez niveles y con tres fases de bonus. Sin embargo, hay una fase, "La Estampida", en la que nuestro cachorro gozará de una especial vista: vendrá hacia nosotros, como en la película. A lo largo de las diez niveles encontraréis a todos los personajes de la película: Simba el cachorro, Mufasa el Rey, Nala la leona, Scar el malvado, Sarabi la Reina, Rafiki el mandril, Timon el perro de las praderas, Pumbaa el cerdo africano, Zazu el tucán y por último, las temibles hienas. Todos ellos están también en el cartucho.

Por último, recordaros que a lo largo de los diferentes niveles deberéis recoger ítems para recuperar energía, vida o acceder a las cuatro fases de bonus que encontraréis diseminadas entre las fases.

Así que ya sabéis, afinad vuestras garras, las tierras del reino esperan vuestra vuelta.



Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Fondos con una más que alucinante calidad, acompañados de una animación realmente extraordinaria.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Estáis ante la película, es la mejor definición que se puede dar al movimiento. Scroll perfecto, y fluidez y suavidad totales en los movmientos.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Efectos de sonido digitalizados y músicas de excepción para un sonido prácticamente igual al de la película.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Los diez niveles presentan suficientes problemas como para volver a jugar, y lo que es más importante, no es desesperante.

OPINION

Disney cuida de forma especial la imagen de sus productos, y este «Lion King» no podía ser menos. Pero nos atrevemos a decir que su mimo ha sido excesivo, puesto que nos encontramos ante un cartucho que es casi insuperable. Sin embargo, limando unas cuantas asperezas nos encontraríamos ante un juego perfecto: un pequeño retoque en los fondos, bajar un minúsculo ápice la dificultad general del conjunto y añadir una mayor calidad, ¡y voila!, quedaría elevado a los altares del mundo del videojuego. Mucho nos tememos que el juego nos ha gustado más de lo que nos gustaría reconocer. Además, es apto para todos los públicos.

TOTAL 95

Ante un juego así sobran las palabras. Roza la perfección, se mire por donde se mire.

Un rey de 8 bits

La película de dibujos animados más esperada de la temporada ya estará en la calle para cuando leáis estas líneas. Apoyada por una impresionante campaña de marketing, la última película de Disney viene dispuesta a seguir la misma línea de éxito que tuvieron sus antecesoras "La Bella y La Bestia" y "Aladdin". Del mismo modo, la adaptación a cartucho de las aventuras de Simba no se ha hecho esperar. Mega Drive, Master System y Game Gear serán los soportes de esta aventura africana. En esta ocasión vamos a encargarnos de las versiones de Master y de Game Gear tratando de mostraros sus principales características.

En primer lugar, debemos contaros que la compañía encargada de realizar estas versiones consoleras no es otra que la británica Virgin, especializada en los últimos tiempos en trasladar películas de la factoría Disney a las consolas. Todos recordaréis el excelente trabajo realizado con "Aladdin" que ya comentamos hace unos meses. Pues bien, con estos antecedentes, el resultado final no podía defraudarnos. "Lion King" es una estupenda aventura de plataformas estructurada de tal manera que su desarrollo sigue perfectamente el argumento de la película. El protagonista es, al igual que en la versión cinematográfica, el león Simba. Sus peripecias para acabar con el asesino de su padre, su malvado tío Scar, serán la excusa perfecta para hacer un cartucho de calidad. La estructura, como ya os comentábamos anteriormente, es la de un juego de plataformas, aunque eso sí, con muy poco que ver con otros juegos de género.

Lo que diferencia a "Lion King" de los demás, es el esmerado tratamiento que el apartado gráfico ha recibido por parte de los programadores. Todas las animaciones de los personajes han sido cuidadas al máximo. Resulta casi increíble ver lo bien que se mueve Simba. Cada movimiento está avalado por un montón de cuadros de animación, lo que repercute en la suavidad y en el "realismo" de todo el conjunto. Todo un logro



Los personajes de la película también están incluidos en esta versión para Master System.



TodoSega RECOMENDADO



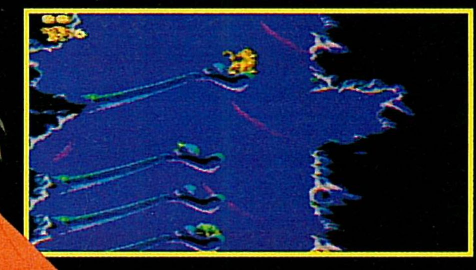
Los animales de la jungla también tienen su papel en la aventura.





Simba muestra en esta pantalla su condición de ganador para este nuevo cartucho.





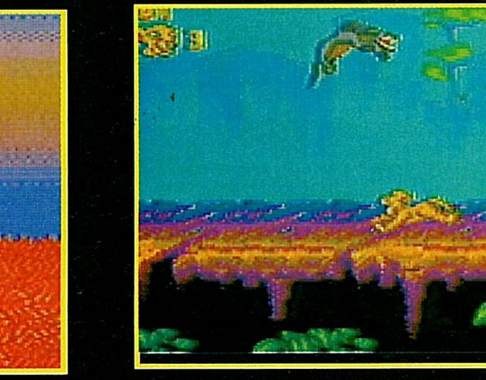
Virgin • Plataformas • Megas: 4 • Jugad.: 1 • Niveles dificultad: 3 • Cont.: 1 • Fases: N/D



para las mermadas posibilidades de la Master y la Game Gear, que además de mover suavemente a los protagonistas, tienen que mostrar unos decorados coloristas que varían en cada fase. El apartado sonoro tampoco tiene desperdicio. Aprovechando la fuerza de las melodías compuestas por Elton John, el acompañamiento musical de la acción es impresionante (sin llegar a las cotas logradas en la versión Mega Drive).

Globalmente, podemos decir que estamos ante dos cartuchos superiores a todo lo visto hasta ahora en sus respectivas consolas, lo que demuestra que aún les queda mucho tiempo de vida, siempre y cuando alguien encuentre la magistral fórmula de la calidad, tal y como Virgin ha sabido realizar con este «Lion King».

En definitiva, podemos hablar de un excelente cartucho sin diferencias aparentes entre sus versiones Master System y Game Gear que gustará, sin duda de clase alguna, a los seguidores de la factoría Disney y a los amantes de las buenas plataformas. Como diría Simba, no puedo esperar a jugar con este fascinante cartucho y ser el rey de mi particular jungla.



Esta imagen corresponde a la segunda fase, para todas las versiones.

Las hienas también tienen su peso específico en la Game Gear.



Gráficos (1–10)

Tan buenos como en su versión de Master System. Igual mapeado e idéntica calidad de los decorados.

Movimiento (1–10)

La suavidad como lema y la calidad de las animaciones como constante. Simba se mueve tan bien que parece tener vida propia.

Sonido (1–10)

Como en tantas y tantas ocasiones, la portátil de Sega le gana la partida a su hermana de 8 bits con mejores sonidos y melodías.

Jugabilidad (1–10)

El menor tamaño de la pantalla de la Game Gear limita un poco la visión de las plataformas, pero por lo demás nada que objetar.

OPINION

Ya viene siendo habitual que las versiones para Master y para Game Gear de un mismo juego no tengan prácticamente ninguna diferencia. Esta circunstancia que en ocasiones puede ser un lastre, con «Lion King» es toda una ventaja. Es cierto que los juegos son idénticos, pero cuando se tiene la calidad de este cartucho es normal que no se necesiten retoques al pasarlo de un formato a otro. Ver las animaciones del cachorro de león es toda una pasada que no hay que perderse por nada del mundo. A no ser que no te gusten las plataformas, porque por lo demás no hay disculpa.

TOTAL 90

Toda la magia de la factoría Disney comprimida en una Game Gear. Simplemente imprescindible.

Virgin • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuac.: 1 • Fases: N/D

¡¡A la rica fruta!!

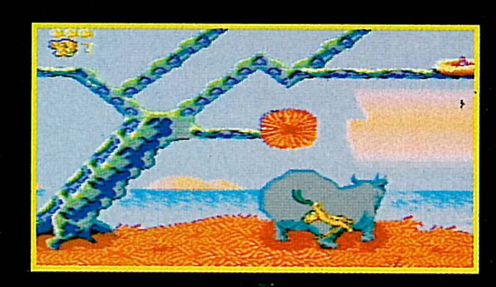




También se incluyen en las 8 bits las misma fases de bonus que en la MD pero con ligeras modificaciones. Si en la 16 bits debíamos de impedir que las frutas cayeran al suelo, en Master y Game Gear deberemos de coger todas las frutas que podamos, esquivando a su vez a las arañas que caigan. Pequeñas diferencias de realización pero igualmente divertido y lucrativo.



La animación del pequeño cachorro de león está a un nivel nunca antes visto en una 8 bits.



Virgin ha demostrado porque es la única compañía que consigue las licencias de programación para los protagonistas de las películas o los personajes de la factoría Disney.





Un simple vistazo al menú principal y hallaréis el secreto de este cartucho, su belleza gráfica.









1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Impresionante aprovechamiento de las capacidades gráficas de la Master. Desde los decorados a los protagonistas, todo es perfecto.

Movimiento

Desde la última visita de Aladino a la Master nadie se había movido tan bien por sus 8 bits. De auténticos dibujos animados.

Sonido

Las melodías de Elton John encajan perfectamente en la aventura. Los efectos de sonido simplemente cumplen.

Jugabilidad

Los tres niveles de dificultad permiten divertirse, tanto al novato como al experto plataformero.

OPINION

La cooperación Virgin - Disney continua dando sus frutos. Si con «Aladdin» asistimos a la revolución en los juegos de Master System, con «Lion King» nos metemos de lleno en la confirmación de un gran equipo. Partiendo de unas premisas bastante clásicas (juego de plataformas con los ítems de siempre y con un protagonista sin grandes habilidades), el grupo de programadores ha logrado realizar un divertido cartucho que basa gran parte de su atractivo en la calidad gráfica. La jugabilidad es asimismo elevada gracias a los tres niveles de dificultad. Lo que nos lleva a recomendaos este entretenido juego.

TOTAL 90

Gráficos de calidad para recrear una nueva aventura Disney. No debería faltar en tu consola.

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS ´N´ GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL ´92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL , ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

GUÍA OFICIAL
SEGA
MEGA DRIVE
Trucos y ayudas

- Una guia para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega
- Cientos de claves para jugar con ventaja
- Más de 500 pantallas a todo color
- Desvelamos todos los secretos
- 50 megajuegos de Sega

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.



P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..
Dirección:..
Localidad:.......................... Provincia:......................
Código Postal:....................Teléfono:......................

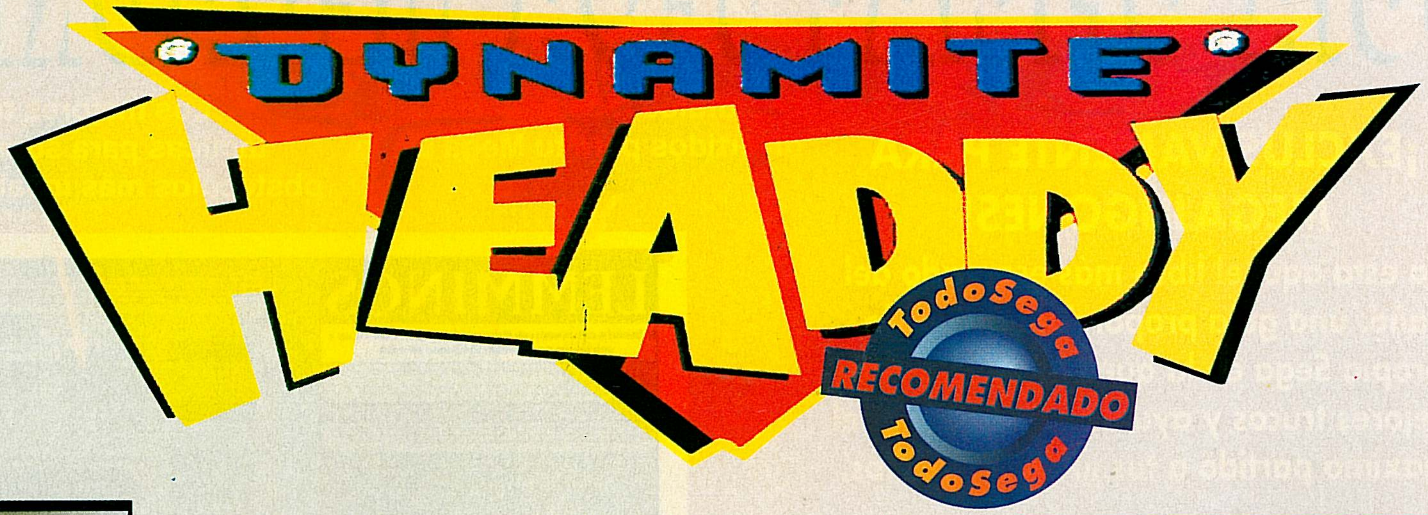
❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.
❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS

TS Número _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Fecha de caducidad: ____________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

El héroe más cabezota

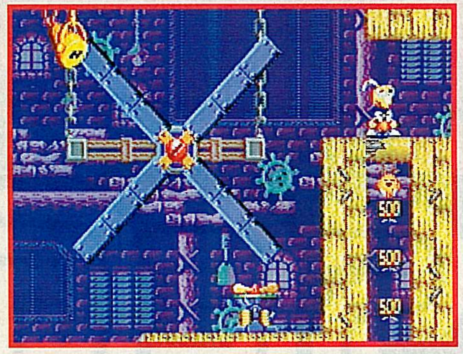


True Land, la tierra de los juguetes, está en peligro. El malvado Rey Dark Doll amenaza con apoderarse del destino de los miles de habitantes del reino. Como primer paso, su maquiavélico plan incluye lanzar un hechizo que haga a todos los juguetes sus esclavos. De esta forma pretende asegurarse el control del gobierno e impedir que nadie le quite el puesto de amo absoluto de True Land.

Hasta aquí todo bien, pero hay algo con lo que no ha contado el Rey Dark Doll y es que uno de los juguetes que él creía destruido, una hormiga de trapo con la cabeza rota, le va a crear más problemas de los esperados. Este héroe no es otro que Dynamite Headdy, la cabeza más rápida al oeste del Pecos. No, no es que piense con rapidez, sino que tiene la facultad de lanzarla en cualquier dirección a modo de proyectil. Tener la cabeza separada del cuerpo no tiene porque ser un problema. Hay veces que incluso puede ser una ventaja. Que se lo pregunten a esta "hormiga".... Pero bueno, a lo que íbamos. Sin duda echar al malo de turno no va a ser tarea fácil, pero este emprendedor muñeco de trapo no está dispuesto a rendirse sin luchar antes. Su intención es rescatar a cuantos compatriotas pueda y acabar para siempre con una situación tan injusta, aunque para lograrlo deba de enfrentarse al mismísimo rey. No es que Headdy sea muy violento, lo que pasa es que si quiere salvar a sus paisanos ha de ser muy duro (casi podríamos decir que seis pesetas).

Entre Headdy y Dark Doll hay un total de nueve fases llenas hasta arriba de plataformas (fijas y móviles), trampas y enemigos. Menos mal que por lo menos existen varios caminos para llegar hasta el final del nivel...

Parece complicado ¿verdad?. Pues aún hay mucho más. Por si



Para acceder a determinadas zonas habrá que resolver pequeños problemas de lógica.



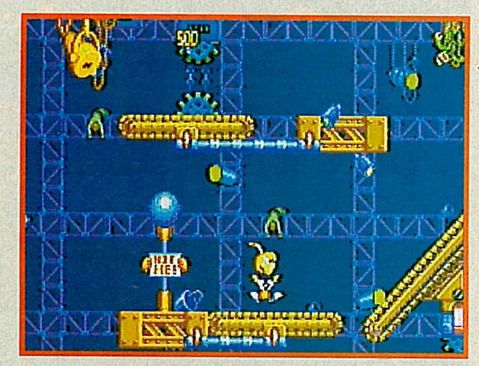


Treasure • Plataformas • Megas: 16 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 0 • Continuaciones: 0 • Fases: 9

¡¡Vaya cuerpo!!

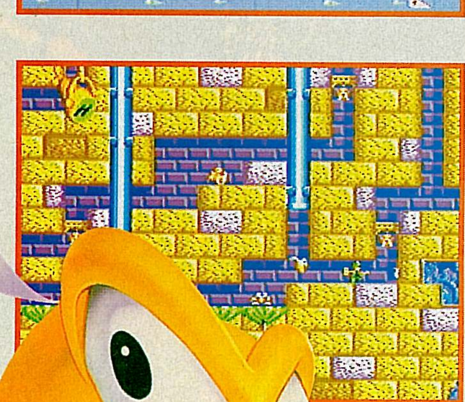


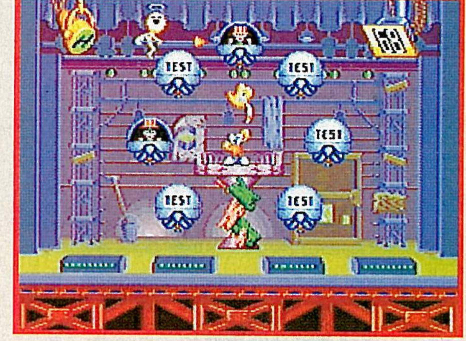
En el caso de Headdy, el cuerpo es lo único que permanece. Su cabeza (una cabeza loca) siempre está dispuesta a ser cambiada por otra. Le da igual que sea una cabeza aspiradora, una cabeza maza, una cabeza bomba o una cabeza ametralladora. Use la que use, siempre la va a tener dispuesta para tirarla al primer enemigo que encuentre. Sólo necesita acercarse a su amigo amarillo y golpearle. En ese momento activará la cabeza cuyo icono esté a la vista.



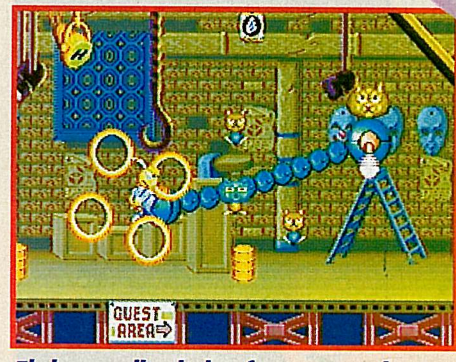
Las rotaciones de 360 grados van a estar a la orden del día en algunas fases, para deleite de los exigentes.







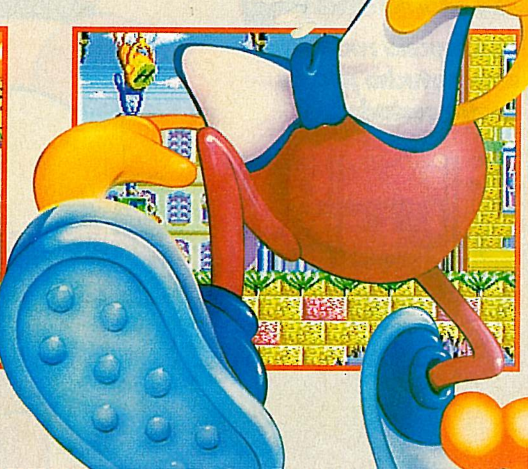
Los primeros compases del juego los podemos dedicar al entrenamiento. Aquí podéis ver un ejemplo.



El desarrollo de las fases no se basa únicamente en las plataformas. También hay tiempo para otras cosas.



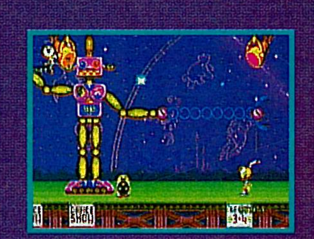




A grandes males...

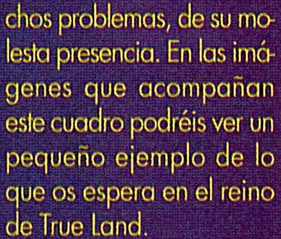
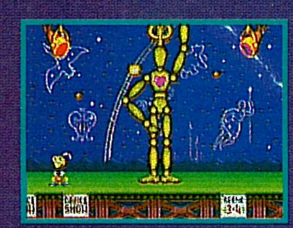




...grandes enemigos finales. Esta parece ser la filosofía seguida en este cartucho si nos atenemos al tamaño que exhiben los jefes que se cruzan en el camino de Dynamite Headdy. Además no van a tener en común únicamente un gran tamaño sino que también van a compartir una "dureza" increíble. Acabar con ellos es una dura tarea. Afortunadamente todos tienen algún punto débil que nos será mostrado por un simpático aliado. Siguiendo sus instrucciones podremos deshacernos, no sin muchos problemas, de su molesta presencia. En las imágenes que acompañan este cuadro podréis ver un pequeño ejemplo de lo que os espera en el reino de True Land.

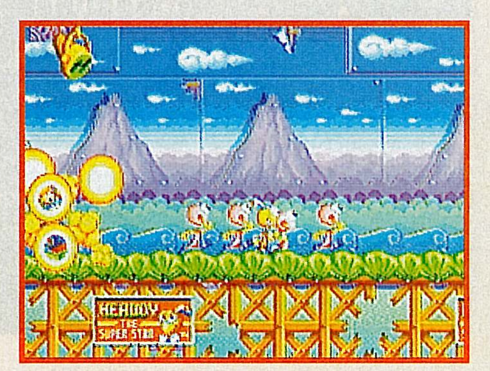




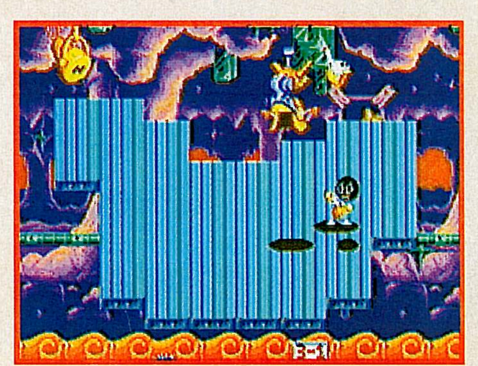


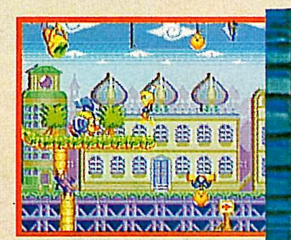
Hay muñecos que os darán muchos quebraderos, pero seguro que éste es el único que os puede asegurar que será de cabeza.



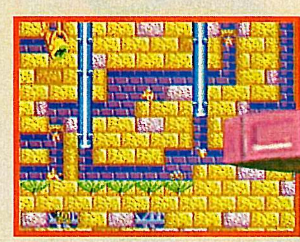
El juego se inicia con una dramática huida por True Land.







La simpatía rodea a este cartucho por los cuatro costados.





A cabezazos se puede conseguir mover algunas plataformas.

Pero que "Bonus" son

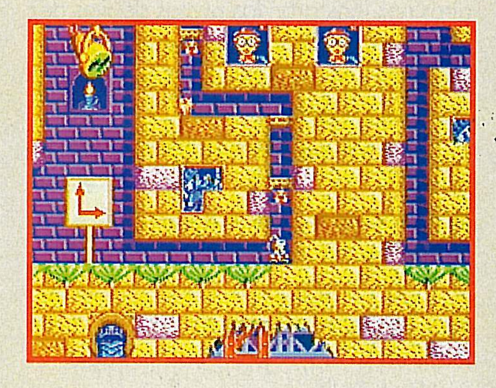


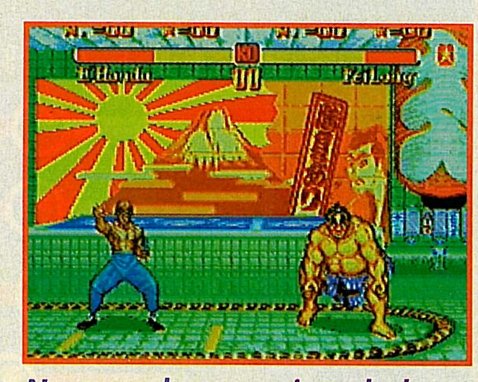


Los 16 megas de este cartucho dan para bastante. Incluso para contener una divertida fase de Bonus que se desarrolla en un curioso escenario. El objetivo: conseguir un número determinado de canastas. El problema: que las canastas se mueven, que los balones que tocan el suelo no vuelven a botar, que también existen bombas, que nos movemos, que no podemos tardar, etc, etc, etc...



El nuevo héroe de Sega es un experto "plataformero". Este cartucho va a poner a prueba todas sus habilidades en muchas ocasiones.





No, no nos hemos equivocado de juego. Como curiosidad comparad estas dos imágenes...

La anterior joya de Treasure fue «Gunstar Heroes», la próxima será «Relayer». Mientras, nos tendremos que "conformar" con este fantástico «Dynamite Headdy». Sinceramente, con juegos así podríamos estar esperando toda la vida. Es un verdadero prodigio de la programación.







1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

El tono general de buen humor que despide el cartucho se ve reforzado por unos gráficos simpáticos y de gran calidad.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Los movimientos del protagonistas son suaves y responde rápidamente al pad. En algunas fases se pueden apreciar rotaciones super-suaves

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Sin llegar a ser de lo mejor del juego, cumple dignamente con su cometido. Los efectos están entre lo más destacable.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Cada nueva fase es un nuevo reto. Plataformas y puzzles perfectamente combinados para hacerte jugar una y otra vez.

OPINION

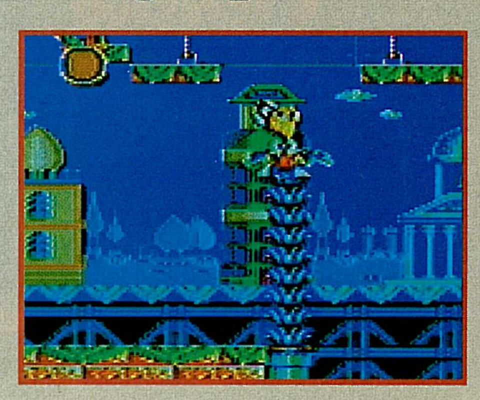
Treasure es una compañía no muy conocida, pero que pasito a pasito y a base de estupendos juegos se está haciendo un hueco entre los grandes. Su último éxito fue «Gunstar Heroes», lo que da una idea de la profesionalidad de sus programamdores. En cuanto a «Dynamite Headdy», Treasure ha logrado realizar una verdadera maravilla en la que cada nivel es un desafío diferente al anterior. Adios a los juegos de plataformas monótonos. Por si esto fuese poco, el protagonista tiene a su disposición un amplio repertorio de "cabezas" con las que defenderse del ataque de los enemigos (todo un derroche de imaginación por otra parte).

TOTAL 93

«Dynamite Headdy» es un serio candidato a convertirse en juego del año. ¿El sustituto de Sonic?

Treasure • Plataformas • Megas: 4 • Jugad.: 1 • Niveles dificultad: 0 • Cont.: 0 • Fases: 9

¿Dynamite qué...?







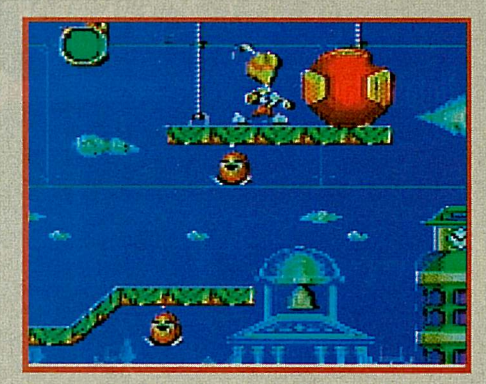
La versión de Game Gear resulta algo más simple de realización, pero igualmente divertida.

las plataformas fueran poco, también hay unos cuantos problemas de lógica camuflados en los niveles. Solucionarlos nos servirá para acceder a zonas que ocultan vidas extras y puntos o para abrir nuevas vías por las que continuar la aventura.

Hay que decir por otra parte que no todo van a ser complicaciones para nuestro nuevo ídolo. A pesar de la amenaza de Dark Doll, todavía quedan amigos en los que confiar. Unos nos permitirán cambiar nuestra "cabeza de diario" por un montón de nuevos apéndices superiores, como cabezas martillo, cabezas bomba, cabezas aspirador, etc, etc, mientras que otros nos indicarán los puntos débiles de los enemigos finales o nos servirán de punto de apoyo para subir a esa plataforma "inalcanzable".

Hablando de enemigos finales, conviene avisar que los que aparecen en el cartucho son los más grandes y extraños que os podáis imaginar: muñecas de porcelana gigantes, dragones, bailarinas de ballet y robots raros llenos de artilugios pilotados en su mayor parte por el propio Rey Dark Doll.

Técnicamente hablando, la Mega Drive ha sido "exprimida" hasta sus últimas consecuencias para poder mostrar unos enemigos de este tamaño con un movimiento suave y pletóricos de color. Mención aparte se merece el omnipresente buen sentido del humor que desprende todo el cartucho. Las situaciones más comprometidas quedan en un segundo término cuando el decorado del fondo se nos viene encima o cuando una legión de "pequeños Rambos" se afana por cambiar el escenario tirando de una cuerda. Incluso las fases de bonus han sido objeto de burla por parte de los programadores al convertirlas en divertidas pruebas en las que el objetivo es encestar a cabezazos balones de basket en canastas móviles. Son pequeños detalles que no influyen de una manera decisiva en el desarrollo del juego pero que siempre se agradecen.



La resolución de pequeños problemas lógicos complementa a la perfección las fases plataformeras.







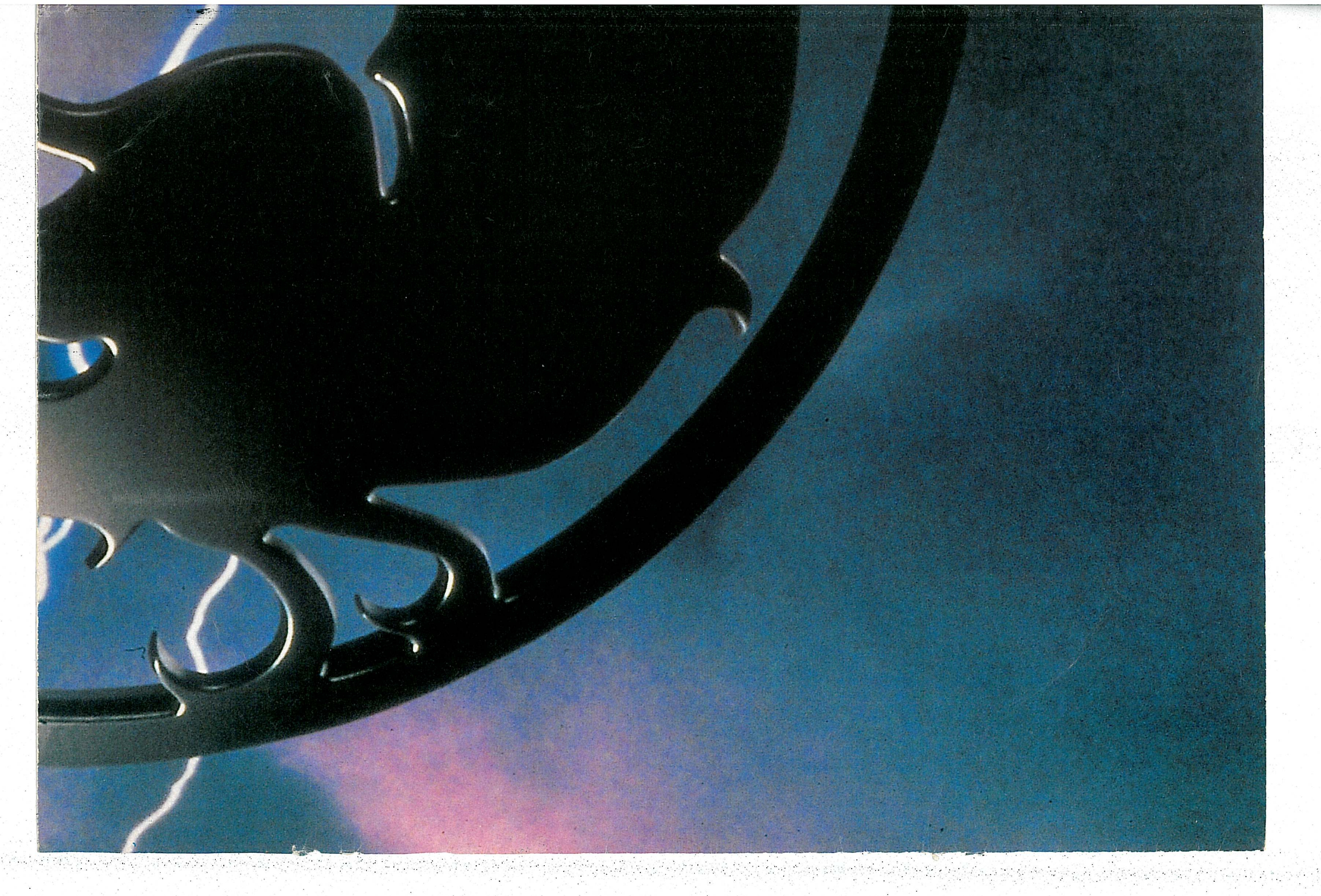
OPINION

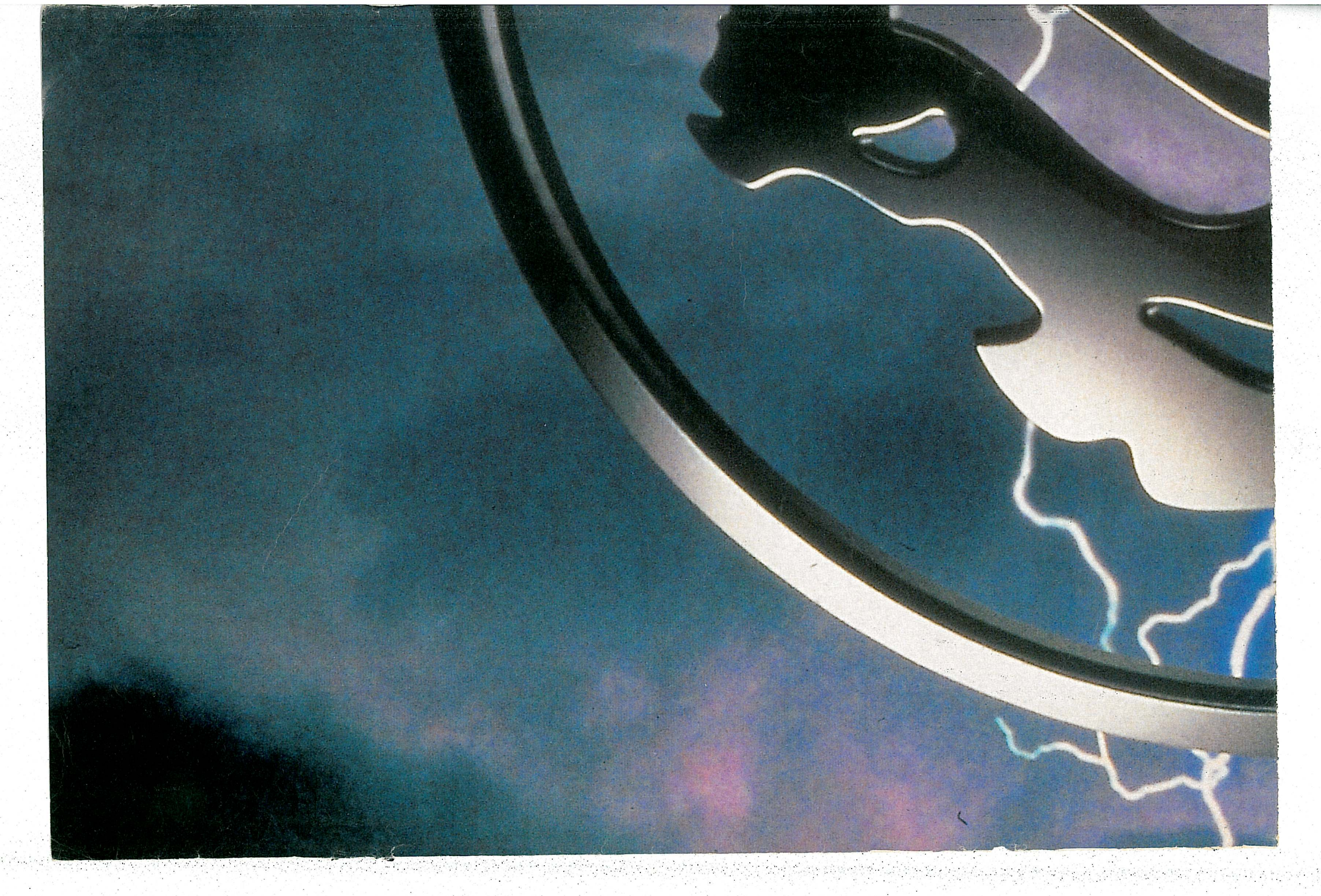
Dynamite Headdy es el nuevo héroe de Sega, por personalidad, por simpatía y por derroche de medios utilizados para que lo sea. En la Game Gear protagoniza una aventura más simple y fácil que en la MD, pero esto no influye en su jugabilidad. Headdy será más pequeño, pero no menos divertido.

Plataformas de las de siempre, perfectamente arropadas por gráficos de gran calidad.

TOTAL 84





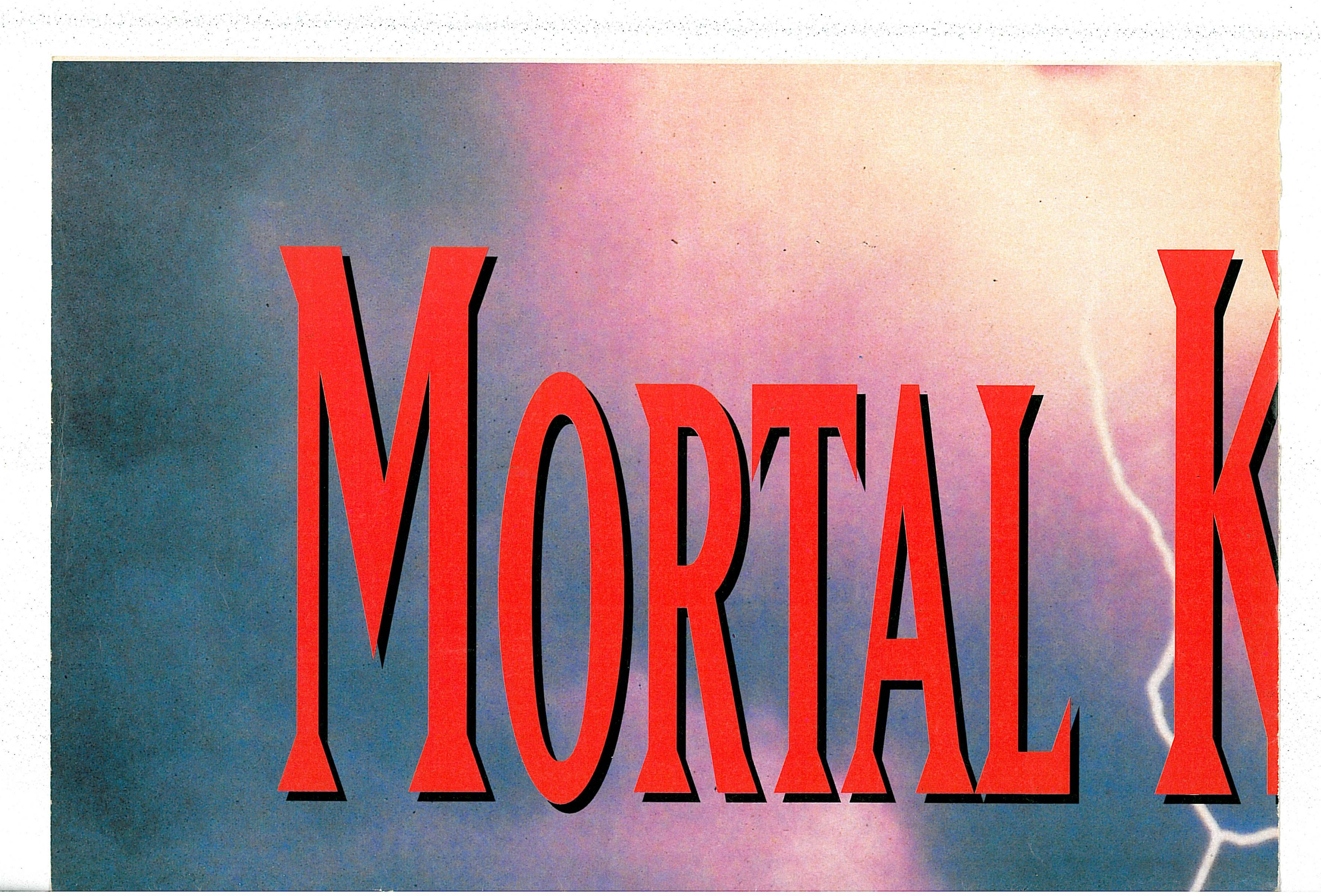




AKlaim

DROSOFT


KOMBAT II


MORTAL K

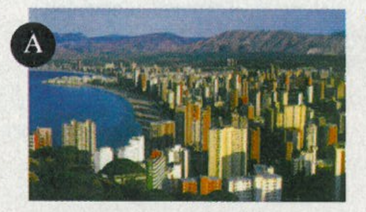
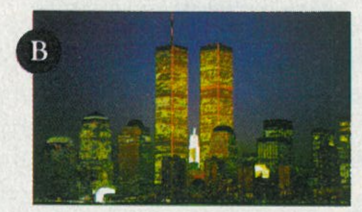
TODOSEGA

Gana
un viaje a
Nueva York

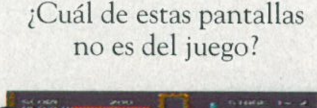
y piérdete en los estudios de Marvel Comics, sólo con acertar estas cuatro facilísimas preguntas relacionadas con nuestro héroe verde, HULK.

1

¿En cuál de estas ciudades está Marvel Comics?

A

B

C


2

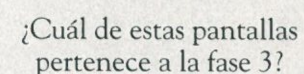

¿Cuál de estas pantallas no es del juego?

A

B

C


3


¿Cuál de estas pantallas pertenece a la fase 3?

A

B

C


4

¿Cuál de estas tres caras fue portada de TodoSega?

A

B

C


bases concurso

1. Podrán participar todos los lectores de TODOSEGA que envien el cupón (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A. - Revista TODOSEGA
Apdo. 400. 28100 - Alcobendas (Madrid)
Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO HULK

2. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendida entre el 18 Julio y el 31 de Diciembre de 1.994.

3. El sorteo se celebrará en Madrid, el día 2 de Enero de 1.995. y los ganadores se publicarán en el número de Febrero de la revista TODOSEGA.

4. De entre todas las cartas recibidas se extraerá una, ganadora de un viaje de fin de semana para dos personas a los estudios de Marvel Comics en Nueva York (USA) en Enero de 1995. El viaje incluye transporte en avión, ida y vuelta, y alojamiento durante 2 noches. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores del concurso.

U.S.GOLD







Cupón Respuesta

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad .... Provincia ....
Teléfono .... C. Postal ....

RESPUESTAS

Pregunta nº1 ❑ A ❑ B ❑ C
Pregunta nº2 ❑ A ❑ B ❑ C
Pregunta nº3 ❑ A ❑ B ❑ C
Pregunta nº4 ❑ A ❑ B ❑ C

No hay cuarto malo...

SONIC & KNUCKLES

De el mismo modo que el F.C. Barcelona es más que un club, Sonic es mucho más que una mascota. Sus apariciones en videojuegos despiertan los más enfrentados sentimientos. Mientras para unos su sola presencia ya es garantía de calidad, para otros la aparición de este erizo en un cartucho supone una oleada de críticas. No vamos a ser nosotros quienes demos o quitemos razones, pero con lo que todo el mundo debe estar de acuerdo es que Sonic es ya toda una institución en el mundo de los videojuegos. A afianzar esta idea están contribuyendo la gran cantidad de cartuchos protagonizados por él. ¿Cuántos llevamos ya? ¿8, 9? (contando "spinballs", sonics-compactos y demás). Da igual, siempre que aparece uno nuevo se crea una gran expectación. En esta ocasión no podemos más que estar de acuerdo con el revuelo que su llegada ha organizado, debido sobre todo al revolucionario concepto que «Sonic & Knuckles» utiliza. Aunque también es cierto que la "igualdad" (salvo contadas excepciones) ha sido la nota predominante en toda la saga. Por decirlo de algún modo, este último Sonic podría haberse llamado «Sonic 4» y nadie hubiese podido decir absolutamente nada. En su interior hay plataformas, tuberías, rebotadores, pinchos, Robotniks, monitores y por supuesto anillos, muchos anillos. Como podéis ver, las novedades no van a revolucionar el mundo de los videojuegos ni sentar ningún tipo de precedentes. Es más, «Sonic & Knuckles» es un juego que en sí mismo carece de opciones (no hay niveles de dificultad, ni posibilidad de jugar "a dobles", ni batería para guardar las partidas). Con estas premisas, cualquier cartucho estaría directamente abocado al fracaso, de no ser porque Sega no se anda con chiquitas cuando









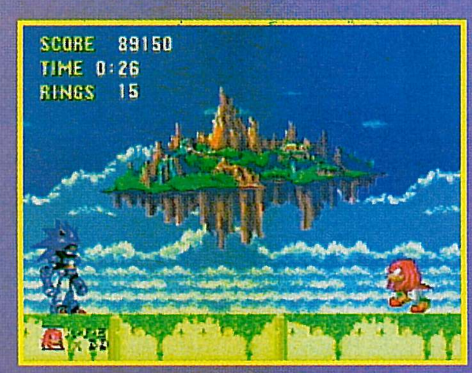
Sega • Plataformas • Megas: 18 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 0 • Continuaciones: 0 • Fases: 7



Knuckles se une a la dura tarea de salvar el mundo de las garras del Dr. Robotnik.



Con este hardware, Sega introduce una nueva tecnología: el ensamablaje de cartuchos. Esto os permitirá acoplar cualquiera de los Sonic existentes: «Sonic 2», «Sonic 3»y «Sonic Spinball», aumentando la diversión.



En las últimas fases del juego nos veremos las caras con un primo lejano y metálico de Sonic.



La ranura de la parte superior de «Sonic & Knuckles» os permitirá conectar los demás Sonic.



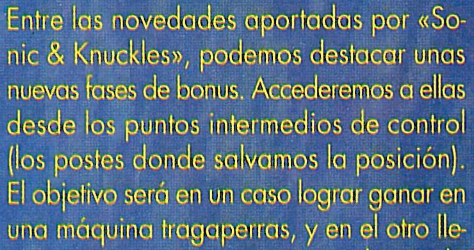




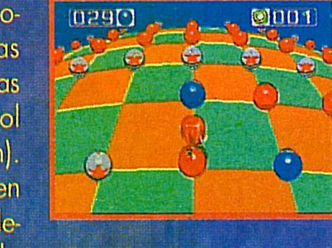
Más Bonus que nunca







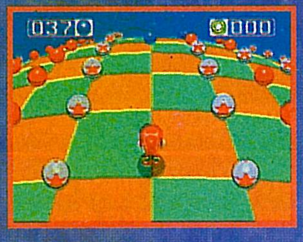
Entre las novedades aportadas por «Sonic & Knuckles», podemos destacar unas nuevas fases de bonus. Accederemos a ellas desde los puntos intermedios de control (los postes donde salvamos la posición). El objetivo será en un caso lograr ganar en una máquina tragaperras, y en el otro llegar hasta la parte superior de la pantalla utilizando flipers y bolas de energía en un piinball..













Conectando «Sonic 2» al cartucho de «Sonic & Knuckles» conseguiremos descubrir nuevos lugares, programados desde un principio, pero a los que el erizo azul no podía llegar. Las habilidades de Knuckles nos vendrán que ni pintadas.



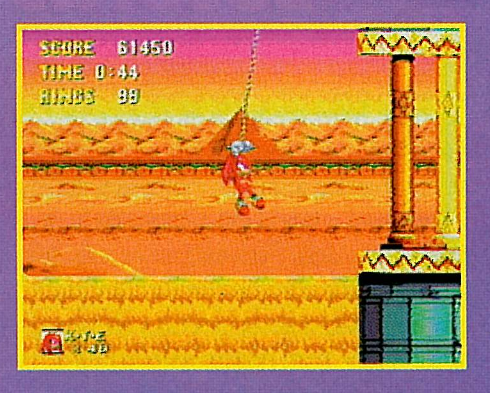
Aunque parezca necesario conectar cualquiera de los sonic para disfrutar, esto no es así. Por sí solo, el cartucho da mucho juego. Sus 18 megas ofrecen siete niveles de frenéticas plataformas.

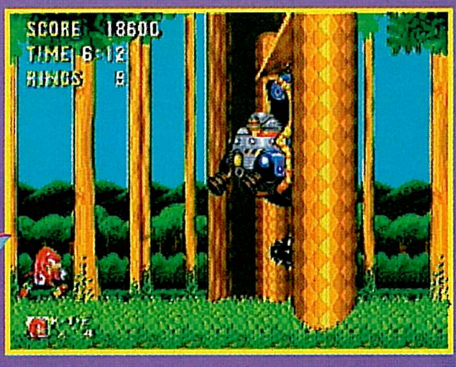
se trata de hacer algo para su mascota oficial. La solución a esta pobreza de opciones era dotar al cartucho de otros alicientes, y vaya si lo han hecho. «Sonic & Knuckles» no es un juego normal. Su peculiar forma incluye una ranura en la parte superior que permite conectar los anteriores juegos de la serie. Con esta acción conseguiremos jugar a nuestros viejos cartuchos controlando los movimientos de Knuckles, la gran novedad en la tercera entrega de la serie. Esto que en principio parece una tontería, no lo es tanto dado que el equidna tiene habilidades propias que le permiten trepar por las paredes y planear a placer. Utilizando estas facultades, Knuckles podrá llegar a sitios donde Sonic no llegaba, abriendo nuevos caminos a la diversión. Ahora, vuestros "olvidados" cartuchos serán devorados con avidez por los "buscadores de novedades". ¡A qué esperas!. Busca tus anteriores cartuchos de la serie y empieza a recorrer esos escenarios que te creías saber de memoria. Apostamos lo que sea a que descubres nuevos paisajes, nuevas vidas extra y nuevos alicientes para seguir jugando.

El Dr. Robotnik sigue superándose a sí mismo a la hora de crear nuevas máquinas.







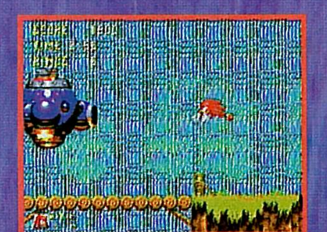
+ Sonic 3







«Sonic 3» es el cartucho que más alicientes añade al «Sonic & Knuckles». Aprovechando las ventajas que proporciona la batería incluida en este cartucho, podremos disfrutar mucho más de todas las fases controlando al simpático equidna.







Gráficos 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

«Sonic 3» puso el listón muy alto en este apartado, pero «Sonic & Knuckles» ha sabido estar a la altura de las circunstancias.

Movimiento 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La suavidad del scroll sigue inalterable a pesar del tiempo transcurrido desde el primer Sonic. Quizá sea un poco más rápido.

Sonido 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nuevo repertorio de melodías dicharacheras y festivas para hacernos la aventura un poco más entretenida.

Jugabilidad 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

El control de los protagonistas es excelente, y la posibilidad de conectar otros cartuchos de Sonic es una gozada.

OPINION

«Sonic & Knuckles» no es un cartucho corriente. No solo por su extraña forma, sino porque para poder comprender su trascendencia hay que examinarlo detalladamente. Por un lado, S&K como juego no es más que otro Sonic. Es decir, su desarrollo, "argumento" y aspecto gráfico coinciden plenamente con Sonic 3. No es que nos parezca mal, la fórmula ya ha demostrado su validez. Pero es que ya empieza a repetirse demasiado y las diferencias entre un Sonic y otro no justifican el desembolso. Otro tema es el ensamblaje de cartuchos. Las posibilidades que esta opción abre son enormes. Atentos a las sorpresas por parte de otras compañías.

TOTAL 91

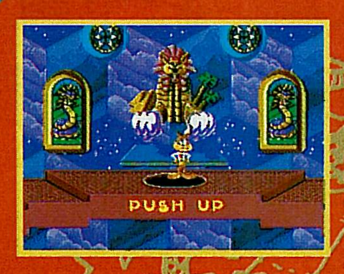
Posee entidad propia como juego y además se pueden conectar los demás Sonic. ¡Genial!

Locuras gatunas II

La mascota de Accolade vuelve por sus fueros. Apenas hace un año desde que nos visitase y ahora la tenemos de nuevo aquí. Está visto que lo de este "gato" es meterse en líos. Después de solventar con bastante éxito su anterior "problemilla", ya le tenemos metido hasta las cejas en otro embolado. Al menos la culpa no ha sido del todo suya. Los autores de sus desdichas son dos personajes llamados Oinker P. Hamm y Dr. V. Reality. Estos dos tipos han construido un parque de atracciones, el Amazatorium, en el que se representan todas las maravillas del mundo real a través del milagro de la realidad simulada. Pero esto no es más que una tapadera para ocultar un hábil plan para cambiar toda la historia y deshacerse de Bubsy. Para asegurarse de que nuestro gato preferido asiste al parque, los malos de turno han secuestrado a sus dos sobrinos, Terri y Terry, y los han escondido entre las atracciones. Con esta motivación hasta Bubsy va a caer en la trampa. A no ser que le ayudéis, su futuro va a ser muy negro. Si os decidís, vuestra misión va a ser acompañar a nuestro amigo a través de las tres plantas que componen el parque en las dos alas del edificio (Este y Oeste) plataformeando sin parar. En cada una de las plantas hallaréis entradas a cinco mundos (Aéreo, Espacial, Medieval, Egipcio y Musical) y una puerta que da acceso al siguiente piso, aunque esta puerta solo se abrirá cuando hayáis terminado los cinco mundos anteriores. Cada uno de los mundos está ambientado en una época, y los enemigos elegidos por los dos pillos para fastidiaros estarán en consonancia con el entorno. Es decir, que en el mundo musical tendréis que luchar contra instrumentos locos y en el Mundo egipcio abundarán las momias y los cocodrilos, por citar algunos ejemplos. Las armas de que dispondrá Bubsy son variadas, y entre ellas podemos destacar una pistola lanzadora de bolas, bombas y su archiconocido "salto mortal con caída y arañazo". Exceptuando este último recurso, todos los anteriores son limitados y para lograrlos deberéis de conseguir unas cartas que al finalizar la fase podréis canjear por ítems. Otra agradable sorpresa que descubriréis en este cartucho es la gran cantidad de opciones disponibles, como disputar una versión reducida del juego, modalidad de dos jugadores en equipo o "fastidiándose", etc. En fin, un motón de posibilidades para divertirse.



Accolade • Plataformas • Megas: 16 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dificultad: 4 • Contin.: 0 • Fases: 30









MUNDO EGIPCIO
El paso de Bubsy por el antiguo Egipto está repleto de misterios y enigmas. En el interior de la pirámide se esconden secretos pasadizos y ocultos resortes que sólo examinando cuidadosamente pueden ser hallados y accionados.

EGYPT WORLD



MUNDO ESPACIAL
El espacio ya no será lo mismo desde que Bubsy pase por este nivel. Extraños seres tratarán de impedir que nuestro gatuno amigo rescate a sus sobrinos. También habrá momentos en que tendremos que pilotar una nave espacial si queremos salir con vida.







MUNDO MEDIEVAL
Los tranquilos bosques de Sherwood ya no son lo que eran. Un ejército de tipos raros campa por sus respetos: cabras con pantalones, enormes mariposas y pájaros salvajes tratarán de impedir que lleguéis hasta el final de la fase. No les dejéis.







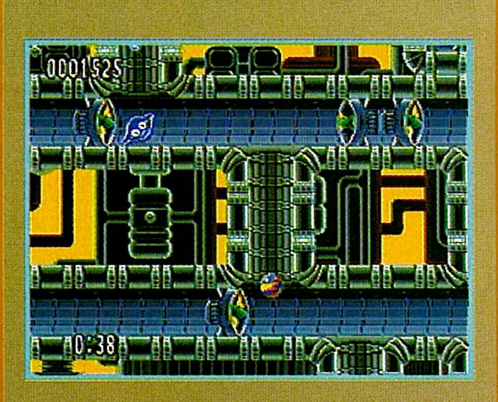


MEDIEVAL WORLD

Mini Diversión

En este cartucho no todo va a ser plataformear a diestro y siniestro. Escondidos por el parque de atracciones se encuentran accesos secretos a fases de bonus. En estos lugares podremos aumentar nuestro marcador de puntos o subir el número de vidas disponibles. Encontraremos tres tipos distintos de juegos. En la "Ranapulta" tendremos que lanzar un batracio con la intención de "encestarlo" en diversos objetos. En los "Sub-bonus" habrá que guiar a Bubsy hasta que recoja todas las burbujas sin que se le acabe el tiempo, y en los "Armadillo-bonus" tendremos que llevar al protagonista hasta el suelo sin daños.





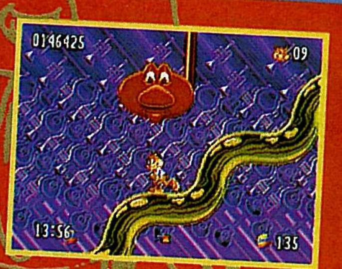






MUNDO MUSICAL

Un mundo repleto de notas e instrumentos musicales nos espera tras esta puerta. Para animar aún más el ambiente, el laberíntico recorrido está infestado de tambores, acordeones, trompetas y guitarras con muy malas intenciones. Cuidado con ellos.













MUNDO AÉREO

Montados sobre un patético avión, deberemos esquivar el ataque de "pingüinos-reactor", de dirigibles enormes y de aviadores locos. Disparando nuestras armas podremos deshacernos de todos ellos. Evitar chocarse es una cuestión de vida o muerte.

Amigo mío, enemigo mío

Cuando elegimos jugar con un amigo, podemos hacer que nos ayude recogiendo Marbles por nosotros y disparando a los enemigos. Pero si escogemos jugar "fastidiándonos", nuestro rival nos lanzará bananas que nos pondrán aún más difícil acabar la fase.







Gráficos

Los escenarios han ganado en variedad y las animaciones de Bubsy siguen siendo magníficas. El resultado: un juego precioso.

Movimiento

La velocidad es tan elevada que en ocasiones llega a recordarnos al mítico erizo azul en sus mejores momentos.

Sonido

Las melodías se adaptan perfectamente al escenario. Los efectos contribuyen a aumentar la sensación de estar viendo un dibujo animado.

Jugabilidad

Las interesantes opciones de dos jugadores y las fases de bonus compensan la dificultad general del cartucho.

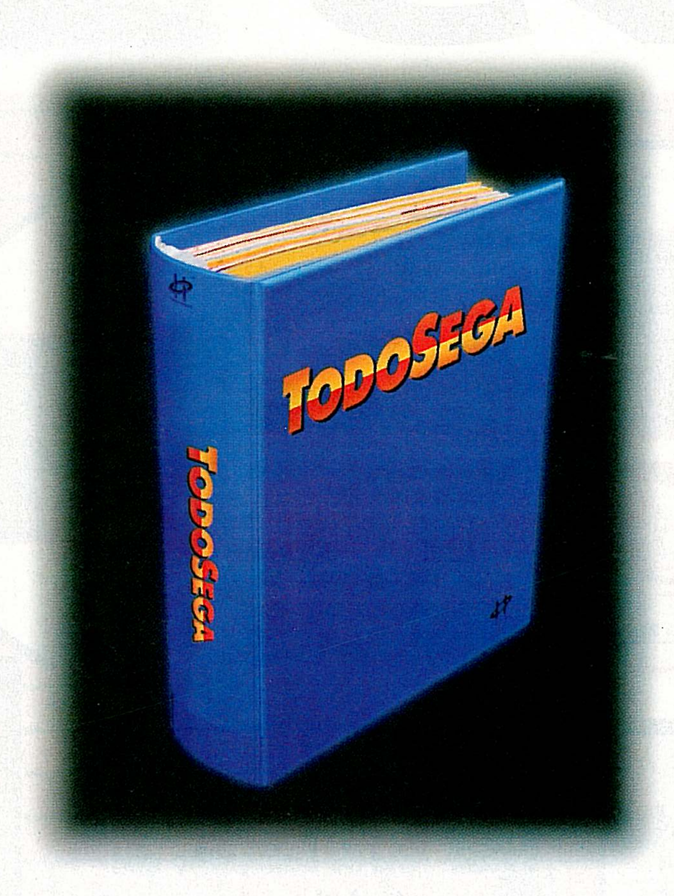
OPINION

Accolade ha tirado la casa por la ventana en este cartucho. Sea porque el protagonista es su mascota más emblemática, sea porque las plataformas siempre se les han dado muy bien. la cuestión es que si con la primera aparición de Bubsy en Mega Drive disfrutamos como locos, con esta vamos a pasarlo de miedo. A ello contribuyen los esmerados gráficos, las desenfadadas melodías, las divertidas opciones de dos jugadores (colaborando o "molestándose"), la versión "Mini" y la ajustada dificultad general del juego. Con este cartucho, los amantes de las plataformas tendrán aseguradas horas y horas de diversión.

TOTAL 90

Accolade vuelve a demostrar contundentemente porque ha elegido a Bubsy como su mascota.

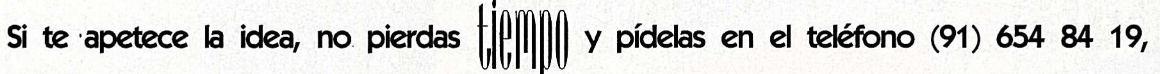
¡Marchando unas Tapas!





Ahora que le has cogido el gusto a **TODOSEGA** te proponemos un **plato fuerte**.

Hazte con estas tapas y podrás *conservar* la revista más *exquisita* de SEGA.

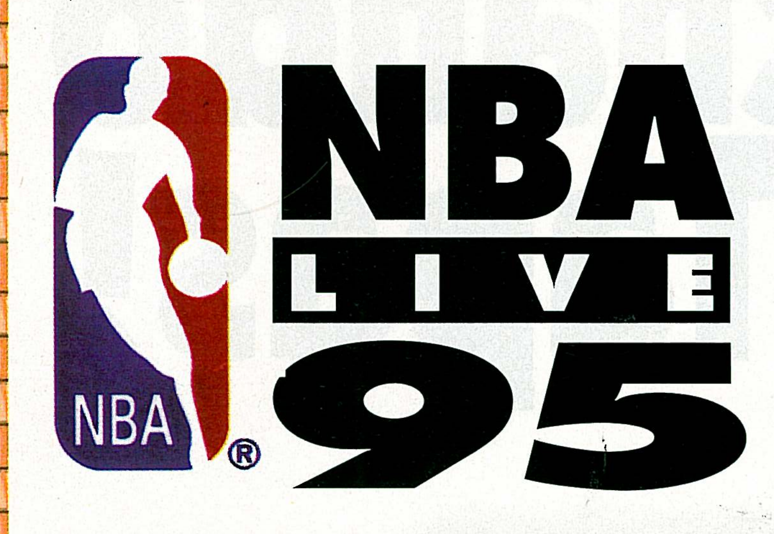


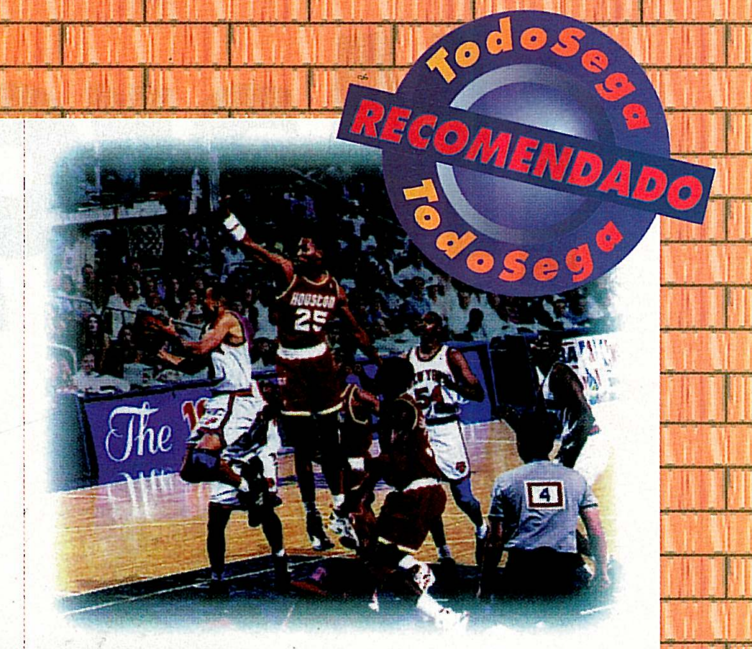
Si te apetece la idea, no pierdas tiempo y pídelas en el teléfono (91) 654 84 19,

de 9h. a 14,30h. y de 16h. a 18,30h. ¡Ah, y sólo cuestan **950** pesetas!





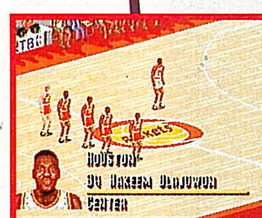




Un partido televisado

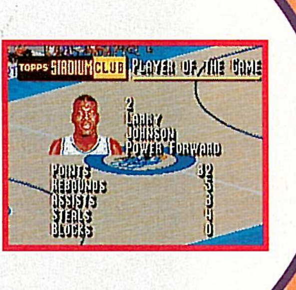
Todo el cartucho está estructurado como si de una retransmisión televisiva se tratara. Gracias a esto podremos tener acceso a todas las estadísticas, a los jugadores destacados del partido, etc... además de poder disfrutar de una excelente visión de la cancha de juego

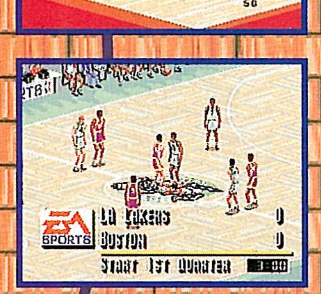




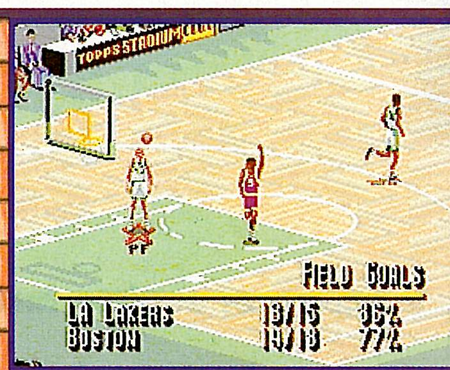


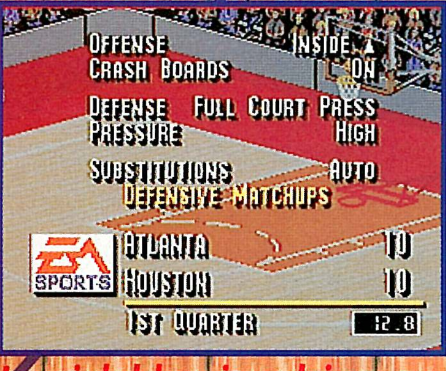






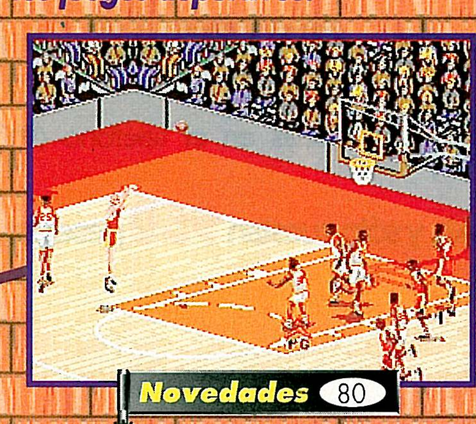
Electronic Arts vuelve a destaparse con un cartucho de baloncesto que, sin duda, va a convertirse en un auténtico indispensable para todo buen aficionado a los juegos deportivos.

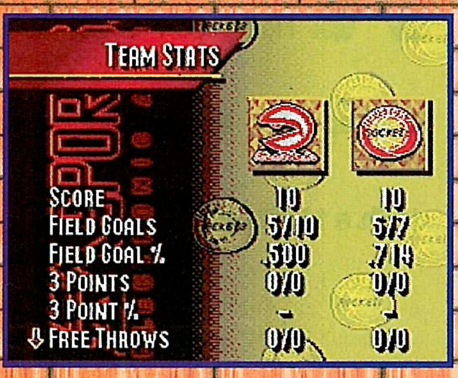




La variedad de opciones de juego que presenta NBA 95 es de lo nunca visto.







Electronic Arts • Deportivo • Megas: 16 • Jugad.: 1 a 4 • Niv. dific.: 2 • Cont.: Graba • Equipos: 33

¡Esto sí es espectáculo!

La división deportiva de Electronic Arts se está convirtiendo en la mejor aliada de los "atletas de salón". Y para demostrarlo, después de hacernos disfrutar como locos con «FIFA Soccer», EA Sports nos ofrece otro simulador excepcional, aunque esta vez tomando al baloncesto como protagonista.

Partiendo de una base ya consolidada en «NBA Showdown 94» -título aparecido hace tan sólo unos meses-, los programadores de EA iniciaron un nuevo proyecto en el que el objetivo era superar lo que parecía insuperable. El resultado es este «NBA Live 95», una auténtica joya de los simuladores deportivos.

Para empezar diremos que el sistema de juego es muy similar al de su "hermano" futbolístico «FIFA Soccer»: es decir disfrutar jugando es lo que importa y las dificultades técnicas se pueden incluir sólo si así se desea.

Pero no penséis por esto que todo está ya visto en este cartucho. Hay muchas cosas nuevas que descubrir, sobre todo si nos detenemos en el apartado gráfico. Las animaciones de los jugadores son espléndidas, cada movimiento está perfectamente recogido y los pases a lo "Globertroters" o los mates espectaculares se repiten continuamente. ¡Ah!, y si la rapidez del juego hace que se te escape algún detalle, no te preocupes: recurre a la opción "Instant Replay" y disfruta de la jugada a cámara lenta.

Por otra parte, tenemos que decir que las opciones de juego nos abren infinidad de posibilidades, ya que se puede cambiar desde el reglamento (por ejemplo, que haya personales o no) hasta el tiempo de cada mitad, las características de los jugadores o cualquier otro aspecto que interviene en el desarrollo de un partido de basket.

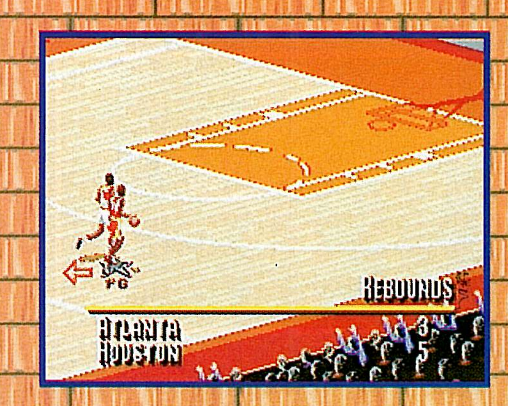
Podríamos contaros más cosas sobre este genial simulador, pero daremos por zanjado el tema diciendo que «NBA Live 95» es un juego MEGADIVERTIDO.



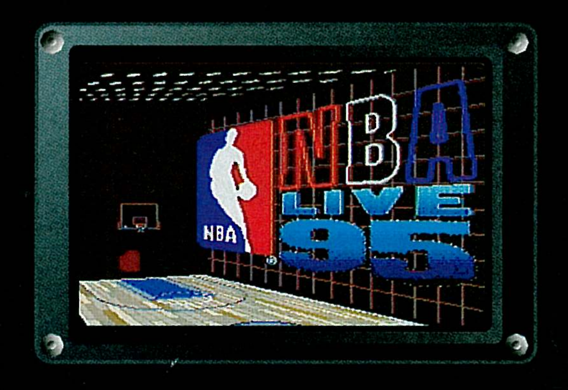
«NBA Live 95» es uno de esos juegos que tienen la capacidad de enganchar desde el primer instante. ¡Es genial!



Tanto los aspectos técnicos como los gráficos de este cartucho contribuyen a crear un juego altamente espectacular.







Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Sorprendentes por su esmerado diseño. A pesar del tamaño de los jugadores, es posible incluso reconocer a muchos de ellos.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Desplazamientos suaves de la pantalla y de los jugadores. Los "mates" y demás...¡absolutamente impresionantes!

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Melodías machaconas entre los partidos pero, afortunadamente, efectos de gran calidad y realismo durante el desarrollo del partido.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

En la misma línea de su antecesor. Una vez cogido el "truquillo" no habrá quién te separe del televisor, tu incondicional aliado.

OPINION

Los programadores de la división deportiva de Electronic Arts han asumido el reto de superarse con cada nuevo cartucho: si con «NBA Showdown 94» rozaron la perfección, con «NBA Live 95» la han tocado de lleno.
Se ha mejorado la animación de los jugadores incluyendo nuevos planos, se ha retocado el colorido de los campos, se han revisado los efectos de sonido y se han aprovechado todas las experiencias sacadas del «FIFA Soccer».
El resultado es algo impresionante: realismo y diversión unidos en un cartucho más que recomendable.

TOTAL 93

Baloncesto de alto nivel en un cartucho indispensable. No te lo puedes perder.

Disparos en el Oeste de Konami

LETHAL ENFORCERS II Gunfighters

Es muy probable que hasta ahora, Konami haya sido la única compañía que ha sabido ofrecer acción de gatillo fácil para Mega Drive. Con «Lethal Enforcers» supo darnos lo que queríamos: acción frenética, utilizando una curiosa pistola de color azul o el pad como herramientas. Básicamente su idea era disparar a todo aquello que se moviera por la pantalla, teniendo mucho cuidado de no acabar con la vida de pobres víctimas inocentes, cuyo único delito era pasar por la zona de guerra en un momento inoportuno. De esa forma, la compañía japonesa supo ganarse la parte más fogosa de nuestro sensible corazón. Pues bien, hoy vuelve con una segunda parte de su exitoso cartucho, aunque realmente es segunda por su esquema de juego, que no por continuación de la historia. Si recordáis, aquel «Lethal Enforcers» estaba ambientado en una ciudad moderna asediada por el terrorismo; en esta nueva versión, Konami ha decidido acercarnos a un tiempo en el que la única ley era la del revolver: el lejano y fiero Oeste. Y ha sido un enfoque muy acertado, a las ya habituales mejoras en cuanto a jugabilidad y sonido se refiere, hay que añadir el hecho de que ahora sí que el tiroteo, sino legítimo, por lo menos es real; y así os lo demostrarán los cinco diferentes jefes de las fases.

Tomando como base el viejo Oeste, Konami ha desarrollado un shoot 'em up en el más puro estilo de la palabra: sólo hay que apuntar y disparar.

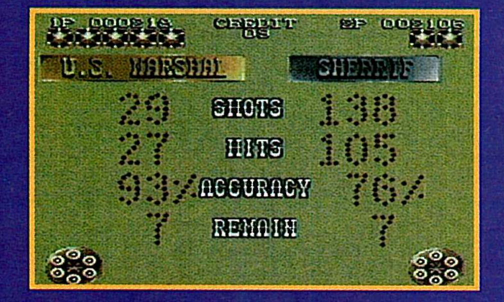
A nivel gráfico, los excelentes fondos digitalizados gozan de una gran nitidez, ayudando a que el jugador se sienta identificado con la época de desarrollo del juego, el año 1873. Al mismo tiempo, los retoques en la rutina de control de disparo hacen que ahora éstos sean mucho más precisos. Y, como era lógico, el sonido ha sido otro de los aspectos potenciados en esta segunda parte. Las melodías han sido desarrolladas de acuerdo a la tónica imperante en aquel entonces, es decir vaqueras a tope.



Fascinante duelo al anochecer. Es el final de la tercera fase.



Recordad que cada vez que vaciéis el tambor o la cámara de vuestra arma, tendréis que volverla a cargar.







Konami • Arcade • Megas: 16 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dificultad: 4 • Continuaciones: 9 • Fases: 5

Pistolero busca arma

No vamos a entrar en detalles y explicar cuáles son las armas más efectivas. Está muy claro que cada una tiene sus ventajas y sus inconvenientes, sin embargo todas, salvo el revolver, tienen una cosa en común: si recibís un disparo, las perderéis.



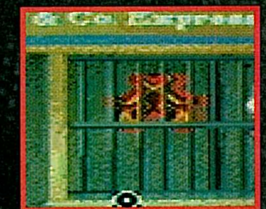
Ametralladora: La más cómoda para disparar.



Fusil y escopeta de cañones recortados.



Rifle de repetición: Efectivo como él solo.



Revolver doble: Sin comentarios.



Cañón: Lástima que su munición se acabe.

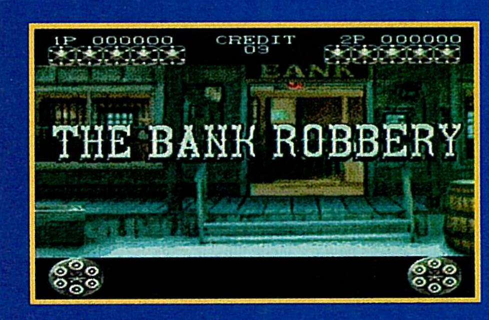


Entre los cinco niveles de juego encontraréis dos fases de bonus.



El desarrollo del juego ha variado respecto a su predecesor, no siendo necesario cumplir determinados objetivos para conseguir el paso a la siguiente fase, únicamente se establece un criterio de aciertos para ascender de categoria en el escalafón policial de entonces: Posse, Deputy, Deputy Marshal , Sherrif y U.S. Marshal (la más alta categoría).

Con este interesante planteamiento, nos tememos que «Gunfighters» os dará guerra durante mucho tiempo. ¡Vamos vaquero, no hay sitio para los dos en este cartucho!.







Gráficos (1–10)

Buena calidad en los escenarios digitalizados, así como gran nitidez en los enemigos que desfilan por la pantalla.

Movimiento (1–10)

Realmente no hay mucho movimiento, pues los enemigos también son digitalizaciones, pero el puntero de disparo se desplaza sin saltos.

Sonido (1–10)

Una música machacona y de ambiente muy vaquero, acompañada de unos efectos de sonido que inmediatamente nos situan en la época.

Jugabilidad (1–10)

¿Qué se puede decir de un cartucho que incita a conectarlo una y otra vez? Es totalmente adictivo, pero puede que os parezca corto.

OPINION

Konami, compañía japonesa madre de títulos como «Castlevania» y «Tiny Toons», siempre ha sido santo de nuestra devoción; su producción es muy variada y de alta calidad, lo que nos lleva de cabeza a enjuiciar este «Gunfighters». Sin embargo, hay que tener en cuenta que repite, con gran acierto y muchas mejoras, la fórmula utilizada en «Lethal Enforcers», su "primera parte". Pero no por ello deja de ser jugable, al contrario, nos ha encantado apretar continuamente el botón de disparo, con la ansiedad propia de una pantalla llena de enemigos que aparecen por doquier. En fin, muy recomendable para los aficionados a descargar la adrenalina a base de golpear los botones del pad.

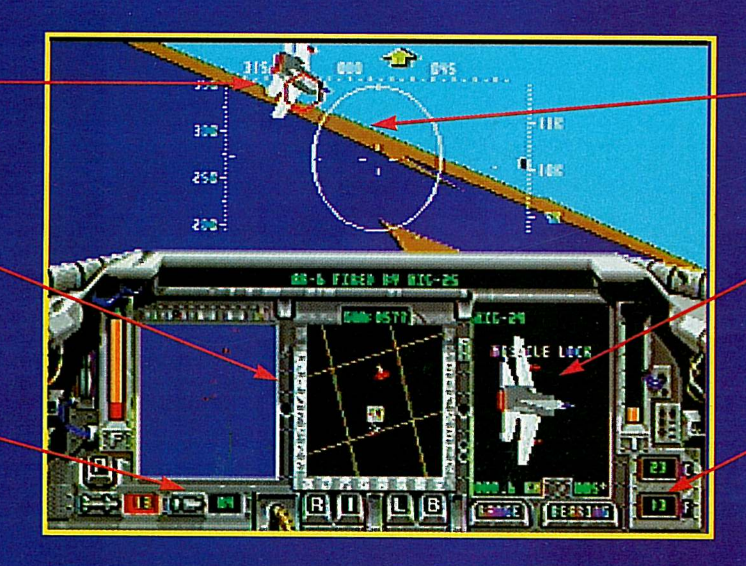
Si buscáis acción sin un desarrollo complicado, «Gunfighters» será el cartucho perfecto.

TOTAL 88

Aquí podéis ver un blanco localizado por el radar de seguimiento del misil.

Los sistemas de navegación están representados por estos mapas.

Estos indicadores muestran el tipo de arma que se encuentra activada.



Toda la información sobre velocidad, altitud y rumbo se nos ofrece en el HUD.

El ordenador de a bordo se encarga de seleccionar los blancos para nosotros.

Los señuelos, para despistar a los misiles enemigos, son limitados.



Aves de presa



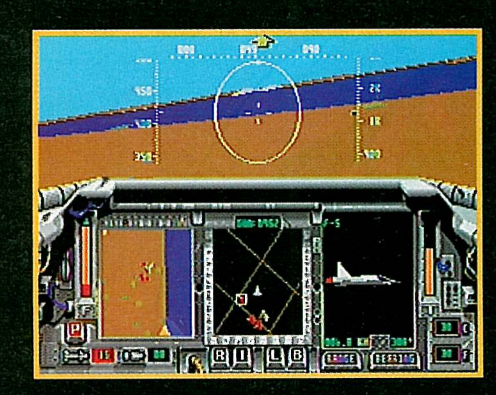
Uno de los géneros que más aceptación tiene en juegos de ordenador es la simulación aérea. Todo usuario de una de estas máquinas ha visto la gran cantidad de títulos disponibles con los aviones como protagonistas.

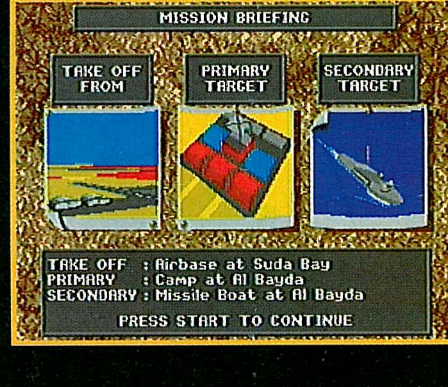
Resulta casi imposible encontrar un solo caza que no haya tenido su reflejo en un juego de este tipo. La mayor responsable de esta "plaga" no es otra que la compañía angloamericana MicroProse. En los últimos años, esta compañía se ha distinguido por hacer excelentes juegos en los que el realismo y la diversión se entremezclan. El juego que ahora tratamos fue uno de los primeros pasos de este largo "paseo". Cuando apareció hacia 1985 su primera versión («F-15 Strike Eagle»), revolucionó todo el mercado y logró vender cerca de medio millón de copias en todo el mundo.

En su paso a las consolas, «F-15 Strike Eagle II» no parece haber perdido nada de su espíritu original. Es obvio que el cambio de soporte se nota, pero la mayor parte de las opciones y posibilidades siguen intactas.

Así, la mecánica de juego es la propia de un simulador clásico. Nada más empezar a jugar tenemos que introducir

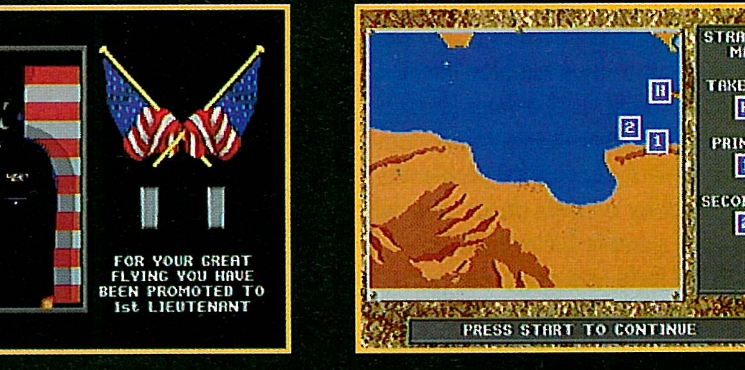
MicroProse • Simulación • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niv. dif.: 4 • Cont.: Password • Escenarios: 6

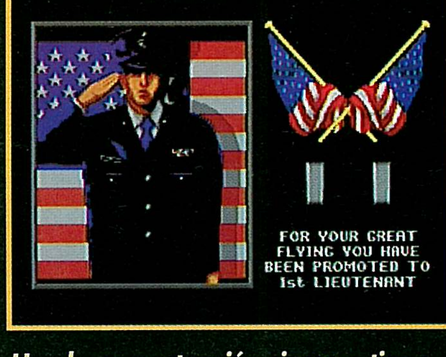




los datos referentes a nuestra "personalidad", tales como el nombre, su nivel de habilidad y el escenario sobre el que se desarrollarán las misiones. Hecho esto, pasamos a una sala donde se nos comunicarán los objetivos fijados (habitualmente dos). Tras estudiar estos datos subiremos al caza. La vista que tendremos es la que se tiene desde dentro del avión (aunque podemos escoger un amplio abanico de ellas) y frente a nosotros veremos como todos los datos importantes (velocidad, altitud, armas, blancos, etc) se nos muestran en el HUD (un display de color blanco). Nuestro objetivo será destruir el objetivo primario y el secundario evitando los ataques del enemigo. Nuestro armamento está compuesto de misiles aire-aire, cañones y misiles aire-tierra. La defensa del avión correrá a cargo de dos depósitos de "señuelos" que intentarán confundir a los misiles que nos lancen. Si todo sale bien, podremos comentar con los compañeros lo fácil que resultó la misión y puede que hasta nos den alguna medalla o nos asciendan por nuestro comportamiento.

Este entretenido simulador aéreo se nos muestra como una versión para consola del clásico juego de ordenadores «F-15 Strike Eagle».



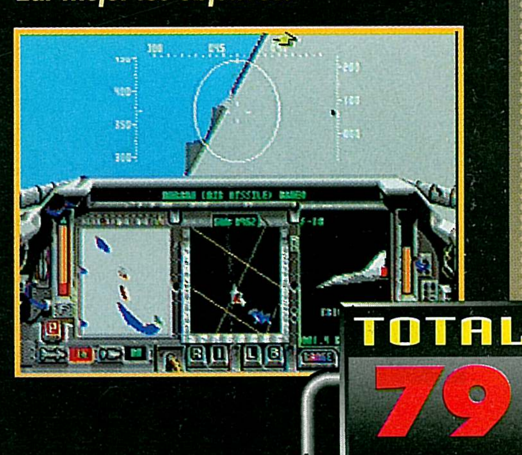


Una buena actuación siempre tiene su recompensa. Los ascensos premiarán el trabajo bien hecho.



Un vistazo al mapa táctico nos evitará perdernos y nos ayudará a localizar mejor los objetivos.







1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

El paso del tiempo no perdona. Los gráficos siguen siendo buenos, pero tanto la definición como el colorido han quedado un tanto atrás.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Sin llegar a unos extremos de suavidad absoluta, goza de uno de los mejores movimientos de simulador que jamás hayamos visto.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Sin duda lo mejor de todo el apartado sonoro son los efectos, aunque las melodías de acompañamiento tampoco son malas.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

El principal problema de los simuladores, su excesiva dificultad, ha sido perfectamente solucionado. Te enganchará, si te gusta el tema.

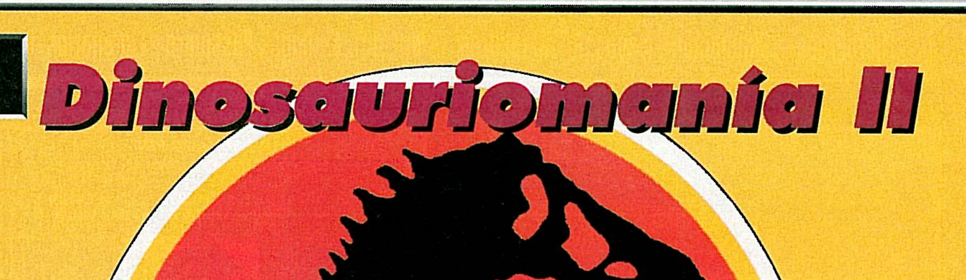
OPINION

Realizar un juego de simulación aérea para una consola es una tarea complicada. Ello es debido a que un cartucho de este tipo debe de ser todo lo "realista" que pueda en cuanto a escenarios, enemigos e incluso a cabina de pilotaje. Por otra parte, la suavidad de "conducción" debe de ser absoluta. Estos dos factores son contradictorios en una consola. De una parte, el realismo obliga a manejar mucha información, y de otra la suavidad de vuelo exige velocidad en el proceso de datos. En «F-15 Strike Eagle» se ha logrado un cierto equilibrio: ni la jugabilidad ni la belleza de los decorados quede empañada por las carencias de la consola.

TOTAL 79

Correcta conversión de uno de los juegos emblemáticos del género de la simulación en ordenadores.

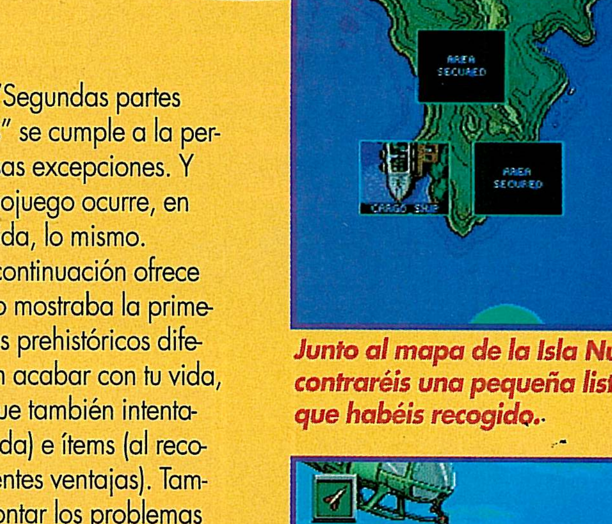
Dinosauriomanía II



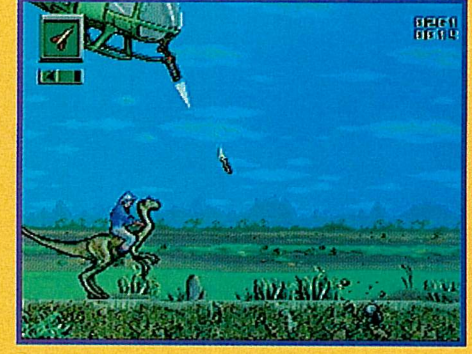
En la fase del aviario los Pterodáctilos os molestarán más de lo necesario.

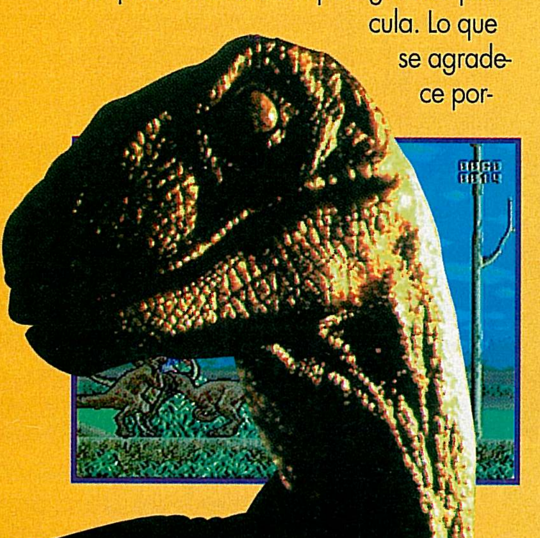


Bien está que sea necesario tener que pasar por el trago de ver algunas películas (hay que reconocer que asistir a la proyección de "Jurassic Park" fue una delicia, ¡qué derroche de efectos especiales!), sin embargo, tener que aguantar la sucesiva llegada de segundas y terceras partes no es tan recomendable. Y si encima van acompañadas de videojuego, pues ya la tenemos montada. Sin embargo, si en algo difiere esta segunda parte de «Jurassic Park» es en que no ha habido que aguantar película. Lo que se agradece porque aquello de que "Segundas partes nunca fueron buenas" se cumple a la perfección, salvo honrosas excepciones. Y en el campo del videojuego ocurre, en mayor o menor medida, lo mismo.
Para empezar, esta continuación ofrece todo lo que de bueno mostraba la primera: muchos animalitos prehistóricos diferentes que intentaban acabar con tu vida, muchos enemigos (que también intentaban acabar con tu vida) e ítems (al recogerlos ofrecían diferentes ventajas). También os permitirá afrontar los problemas de la Isla Nublar a través de los ojos del Raptor o del siempre bienvenido Dr. Grant. Por si todo esto os parece poco, los gráficos son tan buenos como en la primera parte, pero -y empiezan los peros- son prácticamente iguales. Lo que no es de recibo en algo que se presenta como una segunda parte más completa y



Junto al mapa de la Isla Nublar encontraréis una pequeña lista de lo que habéis recogido.

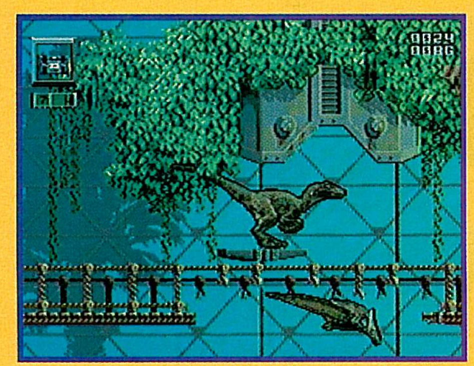


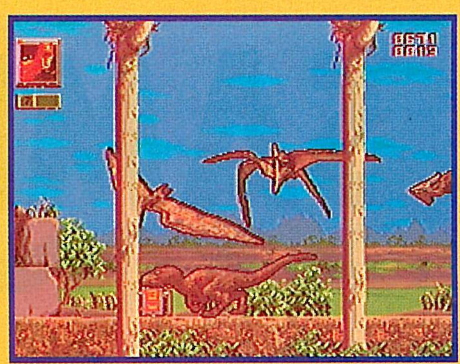






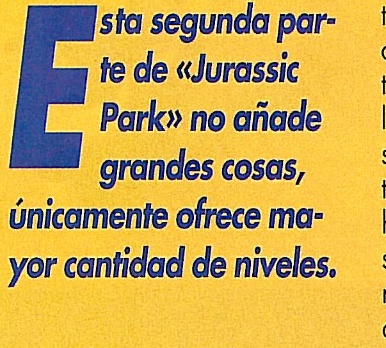
Sega • Plataformas • Megas: 16 • Jugadores: 1 • Niv. dific: 3 • Continuaciones: 0 • Fases: 7


El Raptor os permitirá llegar a lugares inaccesibles para el Dr. Grant.

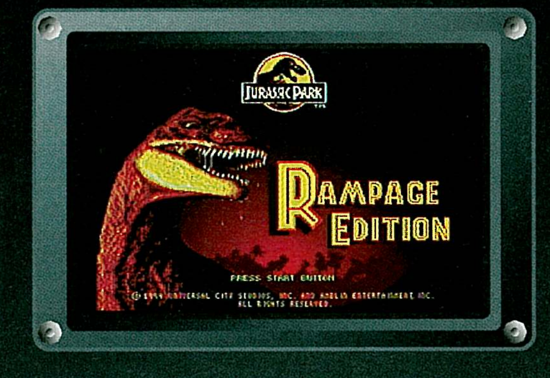

En su estado de invencibilidad el Raptor no sufre daño alguno.

mejor que el original; sin embargo, se puede pasar por alto, puesto que contiene la suficiente calidad como para tener entidad de juego por sí solo, sin necesidad de llegar a odiosas comparaciones. El sonido sí ha variado, y ofrece un amplio repertorio de efectos de sonido digitalizados.

Dentro de lo que es el aspecto de juego, éste se ha variado. Ahora, nuestro fin será recorrer los inmensos niveles de juego en busca de las cápsulas que contienen los embriones, que Nedry (el programador) robó del laboratorio del parque. Vuestra labor, como Grant o como raptores, será recuperar dichos embriones. En vuestro caminar encontraréis la típica jauría de dinosaurios enloquecidos intentando evitar vuestra huida del parque. Las fases se desarrollan en los más variados lugares (el carguero, el aviario, la sabana, etc). Así que por segunda vez, ¡bienvenidos al Parque Jurasico!


Esta segunda parte de «Jurassic Park» no añade grandes cosas, únicamente ofrece mayor cantidad de niveles.


El Raptor no posee armas, pero puede recoger cajas de energía para ser invencible.



Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Prácticamente igual a la primera parte. Lamentablemente, algunos sprites parecen pegados a la pantalla.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Aunque el Dr. Grant se desplaza de forma correcta, el Raptor parece estar pegado al suelo, y más que andar, patina.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Buena y variada colección de melodías y efectos sonoros. Las digitalizaciones poseen una más que aceptable calidad.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

El quid de la cuestión. Muchos niveles y gran cantidad de enemigos. Pero nada más.

OPINION

Aprovechando el tirón de la primera parte, Sega se ha decidido a programar esta continuación. Realmente no hay un baremo establecido para evaluar segundas partes frente a las primeras: ¿jugabilidad? ¿gráficos? ¿sonido?, etc. Y este JP Rampage Edition no destaca precisamente en ninguno de los apartados, sin conseguir superar al JP original. Lo que ineludiblemente nos lleva a preguntarnos el porqué de esta decisión por parte de Sega. Creemos que ya hay suficientes segundas partes malas como para que las compañías sigan cayendo en el error. Sin embargo, hay que reconocer que si no tienes el JP original, puede ser una buena compra.

TOTAL 78

Aproveha el tirón de la primera parte, pero sin presentar novedades como para interesar.

Tenis de excepción

PETE SAMPRAS TENNIS



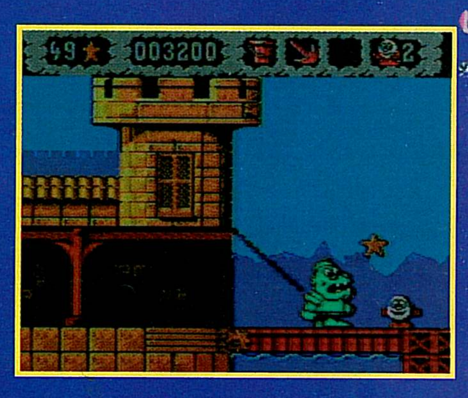
La Game Gear ya está acostumbrada a que su pequeña pantalla se llene de actos deportivos. Fútbol, baloncesto, boxeo, atletismo, motociclismo o tenis son disciplinas que ya han probado los circuitos de la portátil de Sega. Sin embargo esta última no lo ha hecho con la fuerza y la calidad que se merece. «Pete Sampras Tennis» viene dispuesto a solucionar este problema. Si leísteis el comentario que en esta mismas páginas hicimos sobre su versión para Mega Drive os daréis cuenta de lo que queremos decir. No es que digamos que son juegos idénticos, pero en esencia son muy parecidos. En cuanto a opciones, disponemos de las mismas que en la versión 16 bits, o sea, Challenge, Tournament, World Tour y Tutorial. También se incluye la posibilidad de jugar dos jugadores desde la misma consola y 19 pistas diferentes para elegir.

El control de los jugadores es muy sencillo (cosa que se agradece en un juego de este tipo) y gráficamente es bastante atractivo. Así, no exageramos si decimos que «Pete Sampras Tennis» es el mejor juego de tenis que se puede ver actualmente en la pequeña y portátil Game Gear.

¡¡Tres en uno!!

The Excellent Dizzy Collection

A pesar de que en nuestro país Dizzy no es muy conocido, en el Reino Unido es un personaje que levanta pasiones. El cartucho que os presentamos a continuación es un claro ejemplo de esto. En él podemos encontrar tres juegos protagonizados por este bonachón huevo y que abarcan varios géneros diferentes. «Dizzy the Adventurer» es un divertido juego de aventuras (exagerando un poco podríamos decir que se trata de una aventura gráfica), con tintes plataformeros y con los textos en español. Muy simple pero divertido.«Panic Dizzy» es el segundo juego de esta recopilación. Su apariencia es muy similar al famoso «Klax» o al «Tetris», por lo que mantendrá entretenidos a los más "cerebrales" de la familia. Por último, «Go Dizzy Go!» es una interesante incursión en los juegos de acción y tiene un desarrollo similar al «Pac-Man» con frutas que recoger y enemigos por todas partes. En resumen, tres maneras diferentes de divertir en un solo cartucho..



«Dizzy Adventurer" es un juego de aventuras muy simple, pero que gracias a sus textos en castellano se deja jugar sin problemas.



Codemasters • Deportivo • Megas: 4 • Jugad.: 1 ó 2 • Nivel. dific.: 3 • Contin.: Passwords • Fases: 19



El número de pistas disponibles se ha visto reducida en esta versión. Aun así disponemos de 19 diferentes.



Como única pega podemos destacar lo engañoso que resulta la perspectiva en la parte superior.





A pesar del pequeño tamaño de los jugadores, las animaciones incluyen multitud de planos, consiguiendo un efecto muy realista.

PETE SAMPRAS TENNIS
CHALLENGE
TOURNAMENT
WORLD TOUR
TUTORIAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Movimiento

Sonido

Jugabilidad



OPINION

Sin pecar de exagerados, podemos asegurar que «Pete Sampras Tennis» es el juego de tenis más divertido existente para GG.



Codemasters • Puzzle • Megas: 4 • Jugadores: 1 ó 2 • Nivel. dific.: 3 • Contin.: 0 • Juegos: 3





Para los fanáticos de los juegos de inteligencia, «Panic! Dizzy» supondrá una agradable sorpresa.



Con un desarrollo similar al «Pac-Man, «Go Dizzy Go!» estusiasmará a los amantes de los juegos de acción.





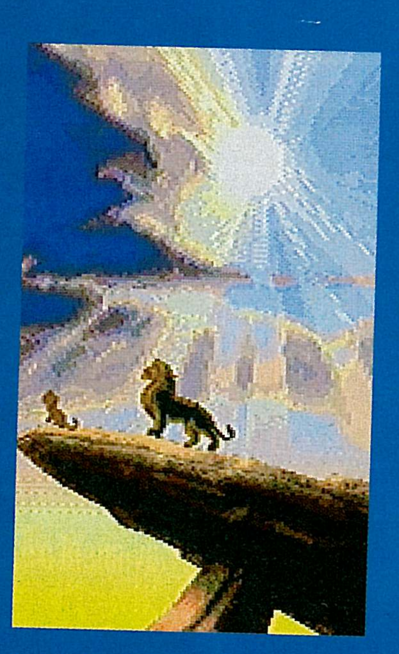
TOTAL
77

OPINION

Especialmente recomendado para los más pequeños de la casa. Juegos simples pero muy entretenidos.

Lo más Sega

Un mes más, la lucha por los primeros puestos de nuestras listas continua . Mega Drive ofrece grandes y muy interesantes cosas: como título del mes tenemos «El Rey León» (o «The Lion King», como gustéis), basado en la película Disney del mismo título; a corta distancia tenemos a «Dynamite Headdy», la nueva mascota de Sega, seguida unos cuantos puestos más abajo por «Sonic & Knuckles», la última aparición del erizo azul en Mega Drive. Por debajo están «Lethal Enforcers», «NBA Live 95» y «Bubsy 2». Lamentablemente no tenemos nada nuevo de CD, sin embargo parece que la lista se mueve. En cuanto a los 8 bits, la única novedad destacable es la rompedora entrada de «El Rey León», como corresponde a un título así.



Los números de la barra amarilla se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior.

r Repite posición.

n Nueva entrada

Mega CD

1	r	REBEL ASSAULT
2	3	JURASSIC PARK
3	2	BATTLECORPS
4	5	TOMCAT ALLEY
5	4	FIFA SOCCER
6	9	F-1 RACING
7	6	YUMEMI M. MANSION
8	10	DUNE
9	8	SILPHEED
10	7	SONIC CD



«Fifa Soccer CD» sigue rompiendo moldes y más de una espinilla, ¡hasta en CD!



Sin dudas de ninguna clase, «Rebel Assault» es el mejor juego de CD.



Incluyendo escenas de vídeo digitalizado, «F1 Racing» acerca la realidad de la F1 al Mega CD.

Mega Drive

1	n	LION KING
2	n	DYNAMITE HEADDY
3	2	MORTAL KOMBAT II
4	1	SUPER S. FIGHTER II
5	n	NBA LIVE 95
6	3	VIRTUA RACING
7	5	SHINING FORCE II
8	n	SONIC & KNUCKLES
9	4	URBAN STRIKE
10	7	MEGA BOMBERMAN
11	n	BUBSY II
12	n	LETHAL ENFORCERS 2
13	9	P. SAMPRAS TENNIS
14	12	SUBTERRANIA
15	8	BALLZ
16	6	JUNGLE BOOK
17	13	TAZMANIA 2
18	14	DR. ROBOTNIK
19	15	NBA JAM
20	16	ALADDIN



Teniendo una cabeza loca como la de «Dynamite Headdy» no se os puede escapar una.

Master System

1	n	LION KING
2	1	ASTERIX
3	6	WORLD CUP USA 94
4	5	MICROMACHINES
5	3	DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
6	7	ECCO THE DOLPHIN
7	5	DR. ROBOTNIK
8	r	MORTAL KOMBAT
9	r	JUNGLE BOOK
10	r	ALADINO

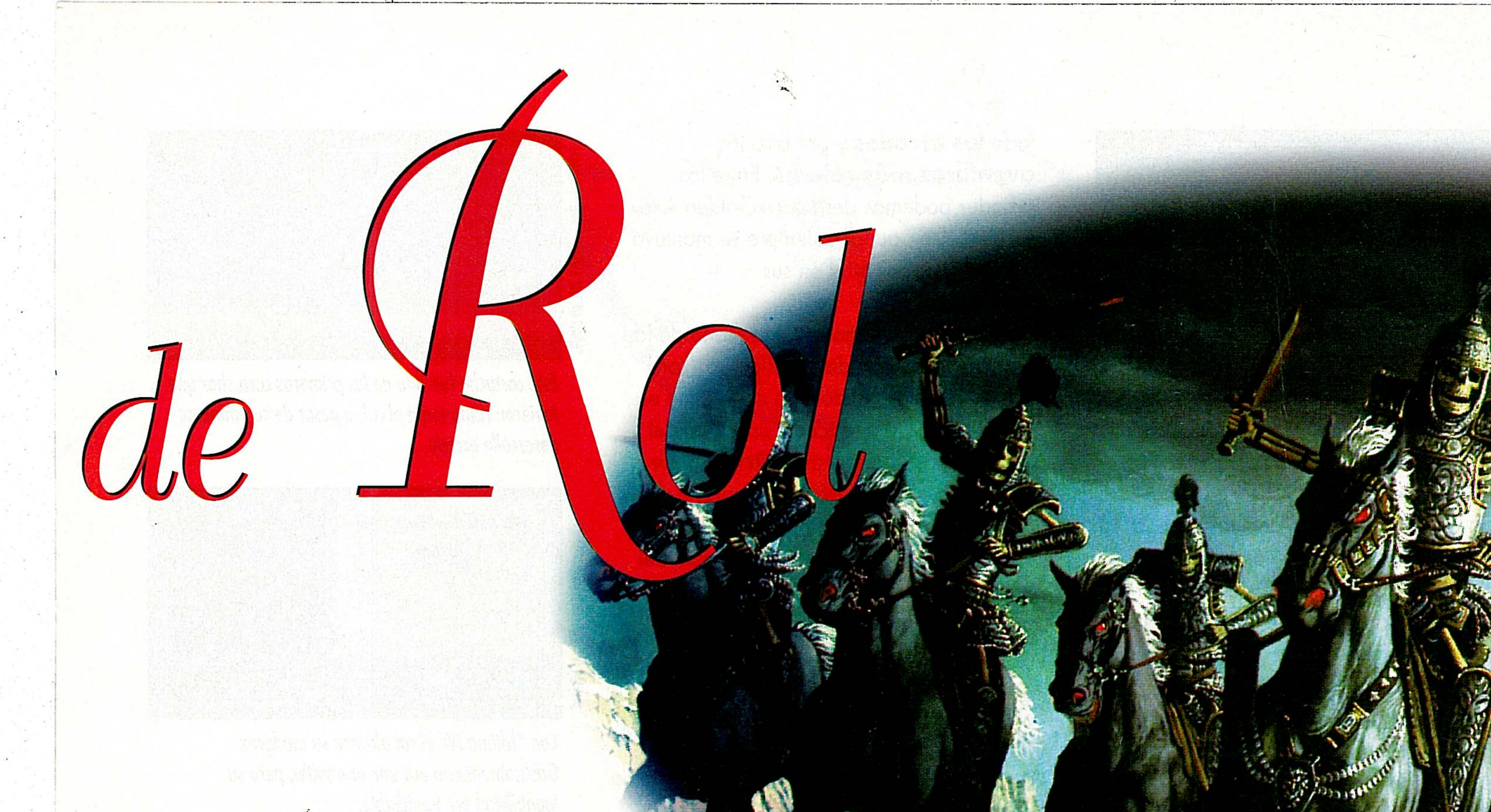
Game Gear

1	n	LION KING
2	1	MORTAL KOMBAT II
3	2	WORLD CUP USA 94
4	n	PETE SAMPRAS TENNIS
5	n	DYNAMITE HEADDY
6	5	MICROMACHINES
7	4	DROP ZONE
8	3	ASTERIX
9	6	SONIC SPINBALL
10	7	DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD



los Juegos

A todos os suenan nombres como «Landstalker» o «Phantasy Star», pero seguro que hay otros que nunca antes habréis oído, tales como «Sword of Vermillion» o «Golvellius». Sin embargo, estos últimos son títulos históricos dentro del rol en Sega, estamos hablando de cartuchos para la 8 bits, Master System. Ellos iniciaron esta pequeña revolución en el mundo de los videojuegos, presentando un desarrollo y una trama argumental más atractiva desde el punto de vista de la adicción. Conozcámoslos.



Los inicios del Rol. Rol en la Master System: Aventuras de ocho bits

Bienvenidos todos de nuevo a esta, vuestra sección, dedicada al maravilloso mundo del rol. Durante cinco meses hemos repasado, de forma muy genérica, todas aquellas cosas que componen una aventura. Hemos visto los **diferentes tipos de juegos** que conforman "El Rol", hemos aprendido las diferentes formas en que se nos puede **presentar la información** (las vistas), hemos comentado **cómo hacer un mapa**, hemos revisado el **equipo de los aventureros**, etc. Pues bien, este mes vamos a seguir con nuestro repaso pero nos vamos a **centrar en las consolas** propiamente dichas. Vamos a repasar los **comienzos** del rol-consolero. El rol y la aventura no son, por mucho que se empeñen algunos, un invento nuevo. Los fieles y veteranos seguidores de este mundo ya lo saben, pero siempre conviene recordarlo. Puede que en consolas sea un descubrimiento relativamente reciente, pero esto no quiere decir que todo el género lo sea. Si nos atenemos a la verdad, hace ya unos cuantos añitos que "pululan por ahí" cartuchos con este tema como protagonista. Lógicamente, si exceptuamos a los ordenadores (auténticos pioneros en esto), el único soporte disponible por aquel entonces era la Master System. Este es el motivo por el cual el escaso repertorio de juegos de rol-aventura disponibles hoy en dia está formado en su mayor parte por cartuchos de Master.

En un principio las capacidades técnicas del soporte limitaban mucho las posibilidades a la hora de hacer un nuevo producto, de ahí que las primeras apariciones de aventuras tuvieran formato de **arcade puro y duro con gráficos casi esquemáticos**. Afortunadamente todo evolucionó y muy pronto empezaron a aparecer juegos con más elementos de



"GOLDEN AXE WARRIOR". Master System

"GOLVELLIUS". Master System


"GOLVELLIUS". Master System

aventura y menos de arcade. Un buen ejemplo de esta época son juegos del tipo «Golvellius» (1988), y «Lord of the Sword» (1988).
Esto no era más que el comienzo de lo que se desencadenaría con la salida de «Phantasy Star» (1988). Esta verdadera joya contenía muchos de los **elementos característicos de un juego de rol clásico** y sirvió de **punto de referencia** para posteriores productos. A partir de este momento, lo que comenzó siendo un único género pasó a dividirse en dos claramente diferenciados: por un lado **los arcades** y por otro las **aventuras más roleras**. Entre los arcades podemos destacar «Golden Axe» y «Gauntlet», aunque siempre se mantuvo ese ligero sabor a rol en sus planteamientos.



"PHANTASY STAR". Master System

La **revolución** llegaría de la mano de la serie «Ultima» creada por Richard "Lord British" Garriot (seudónimo con el que es conocido hoy día, haceros una idea del porqúe) para la compañía **Origin** (que fundó el propio Garriot en su garaje). La aventura está ambientada en el reino de Britannia y en ella asumimos el papel del Avatar, personaje que por primera vez puede ser "creado" a gusto del usuario. Fué tal el éxito cosechado con este título, que en la actualidad los usuarios de ordenador tienen a su disposición un total de 9 juegos de la serie.
Desgraciadamente, las consolas no han tenido tanta suerte y parece que "Lord British" no se ha vuelto a fijar en ellas... En fin, no nos podemos quejar, puesto que pudo haber sido peor. Si no que se lo digan a los poseedores de la flamante 16 bits de Sega, la Mega Drive. Parece que ellos sí que podrán divertirse con la próxima avalancha de títulos anunciada por Sega para su consola.



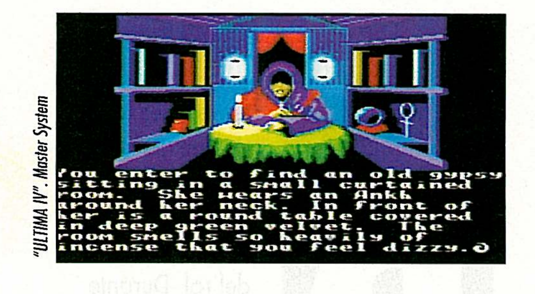
"LORD OF THE SWORD". Master System

Este cartucho fué uno de los primeros cartuchos que tuvieron como tema el rol, a pesar de su eminente desarrollo arcade.



"ULTIMA IV". Master System

Con "Ultima IV" el rol alcanzó su madurez. Gráficamente no era una maravilla, pero su jugabilidad era envidiable.



"ULTIMA IV". Master System

What on earth is this?

Este número de Todo Sega está lleno de novedades. Ya lo habréis podido comprobar. Y, entre ellas, se estrena este pequeño espacio en el que este humilde "contador de cosas" os hablará mes a mes de todo lo que acontezca en este apasionante mundillo de las aventuras. Pero bueno, mejor será que comience por presentarme. Mi nombre es Sir Archibald Bradley y pertenezco a una familia de rancio abolengo castrense. Antepasados míos combatieron codo con codo con grandes personajes de la talla del Gran Duque Galahd o del Príncipe Naruk en las célebres batallas contra la oscuridad de la Era de los Sueños.

Pero mi pasado poco importa. Lo interesante es que a partir de este número voy a compartir con vosotros mi pasión por los Juegos de Rol.
Y para comenzar he elegido como tema el de la traducción de los cartuchos que aparecen en el mercado. En primer lugar debo decir que el idioma de Shakespeare no me es ajeno (al igual que algunos dialectos de las tierras bajas y una docena más de idiomas autóctonos del reino), pero esto no me impide ver el despropósito que supone sacar al mercado un juego de rol en inglés.
Desgraciadamente, no todos los potenciales compradores de un cartucho de rol son angloparlantes, ¡hasta ahí podríamos llegar! y aunque sé positivamente que traducir un juego de rol implica una "reprogramación" que hay que pagar y que, por tanto, el producto final se encarece, yo me pregunto: ¿no se venderían más unidades de un cartucho si tuviese los textos en castellano?.
Por otro lado, los juegos han alcanzado un precio (cerca de 11.000 pts) que creo permite realizar el desembolso de una traducción de los textos. Todos sabemos lo complicado que es realizar una aventura resolviendo enigmas y eliminando feroces bestias tras cada recodo del camino, entonces ¿por qué añadir más complicaciones...?
En otro orden de cosas debo de aprovechar esta líneas para romper una lanza en favor de la redacción de esta revista. En mi presencia, un juego ha pasado de "aparecer con seguridad en castellano" a "salir con los textos en inglés" en el plazo de 40 minutos y con la revista entrando en imprenta. Quiero suponer que no hay RESPONSABLES (con mayúsculas), pero hay que tener presente que los principales perjudicados sois vosotros y que sois lo bastante importantes como para que no se juegue con vuestros ratos de ocio.
Lamento ponerme tan radical y pido perdón a quien se sienta ofendido, pero en "combate" tan desigual me veo obligado a apoyar a los más débiles. El código de honor de los caballeros me lo exige y la razón me avala.
Sin más demora me debo despedir con la esperanza de volver a encontrarme con vosotros en estas páginas el próximo mes.
Hasta entonces...¡que los dioses del Olimpo os acompañen.

Sir Archibald Bradley



Este mes no tenemos más que dos cartas, sin embargo, ambas suponen un especial acercamiento a casos particulares. Si os quedáis atascados o no sabéis cómo continuar, escribidnos a estas páginas, encontraréis la solución a vuestros problemas.

Atascado en «Landstalker»

PEDRO LUIS TERRASTS SERRANO. (Puerto de Sagunto. Valencia).

P. *Tengo el «Landstalker» y estoy atascado en la Cripta de Mercator. De las ocho celdas que hay, no se cómo limpiar la 1 (Betty Ross), la 5 (Jim Bright) y la 6 (Larson E).*

R. En la sala 1 (Betty Ross), debes de destruir los tres Blobs siguiendo el siguiente orden: primero el blanco, luego el rosa y por último el dorado.

En la sala 5 (Jim Bright) situa el bloque a la derecha de la cruz y a la izquierda del brasero. Ahora sólo tienes que pulsar arriba para apagar las dos antorchas.

Para limpiar la sala 6 (Larson E) tienes que esperar sin moverte a que aparezcan los cuatro cofres. No los toques y lo habrás conseguido.

P. *¿Qué mensaje intenta darte la sirvienta?.*

R. Layla, la criada, te dirá que vayas a ver a la vidente para que te convierta en un hombre maduro. Cuando estés con ella pídele que te transforme.

P. *¿Para qué sirve la bruja?.*

R. Después de conseguir que te transforme, podrás volver a la posada de la señora Yard. Espera a que la segunda sirviente, Linda, te venga a buscar y te acompañe hasta una habitación.

P. *¿Saldrá el «Phantasy Star IV» en España?.*

R. Por lo visto, la expectación despertada con este nuevo lanzamiento de la serie «Phantasy Star» es muy alta a tenor del número de preguntas con ésta que recibo. Pues bien, hay muchas posibilidades de que esté en la calle en el primer trimestre del año que viene. Además os podemos asegurar (con un 75% de probabilidad) que vendrá traducido al castellano. Sin duda una inmejorable noticia.

Los clubes también preguntan

CLUB DE ROL "EL CLAN BATTLEHAMMER". (Vigo - Pontevedra).

P. *Somos un Club de rol LLamado "El Clan Battlehammer" que se formó en el verano de 1992. Ahora somos 42 socios y jugamos los viernes y sábados en la Casa Da Xuventude. Además de felicitaros por la revista en general y por esta sección en particular, quisiéramos haceros una preguntas: 1. ¿Va a salir el «King Of Dragons» para Mega Drive?.*

2. ¿Van a traducir sólamente los juegos «Ragnacenty», «Story of Thor», etc?.

3. ¿Cómo iría la lista de mejor a peor para: «Shining Force II», «Story of Thor», «Relayer» y «Ragnacenty»?.

R. Nos agrada mucho saber que la gente se asocia en clubs de rol. Desde aquí os animamos a que nos mandéis una carta a esta sección con la intención de daros a conocer, pedir nuevos socios, iniciar intercambios, etc. Para lo que queráis. Pero bueno, a lo que íbamos: 1. Capcom ("la autora" de «King of Dragons») no parece muy dispuesta a realizar la conversión a Mega Drive.

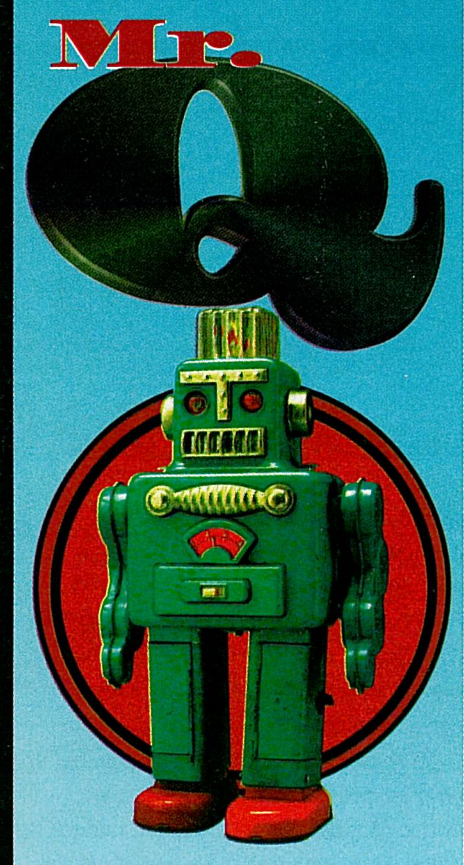
2. A pesar de lo que pueda parecer en un principio, Sega está dispuesta a traducir todos los cartuchos que pueda, no quiero pronunciarme al respecto, prefiero esperar, para ver qué pasa.

3. No soy muy partidario de las listas de juegos, ya que cada persona es un mundo con sus propios gustos.

Nota del Club

Este Club pretende ser un lugar de reunión en el que todo lo relacionado con el rol consolero tiene cabida, por eso os animamos a que escribáis dando consejos sobre juegos que hayáis acabado, cambiando cartuchos, solicitando ayuda, etc, etc. Recordad que estas son vuestras páginas.





Día tras día, mes tras mes, pregunta tras pregunta, página tras página, Mr. Q sigue aquí, inamovible, ni el paso del tiempo ni la llegada de nuevas generaciones de videojuegos o consolas le afectan. Él lo sabe todo y está aquí para corroborarlo. ¡Vamos!, ¿quién se atreve a poner en duda su sapiencia y le reta en su propio terreno?

Precio de Mega Drive 32X

Hola colega Mr. Q:
Soy Adrián y me encantan los videojuegos y vuestra revista. Me gustaría que me contestaras estas preguntas sin que se te quemen los circuitos por el calor que hace en verano:

P. *¿Sabes exactamente cuánto costará la Mega Drive 32X y cuál será el pack de venta?*
R. Costará 29.900 pts, el pack contendrá la consola y todo lo necesario para instalarla a la televisión (sin contar la Mega Drive, esa tendrás que ponerla tú).

P. *¿Cuánto costarán los juegos?*
R. Lo mismo que cuestan actualmente los de Mega Drive.

P. *¿Cuál de estos juegos te parece mejor para la tecnología de 32 bits: Daytona USA, Virtua Fighters o Virtua Racing Deluxe?*
R. Me vas a hacer dudar entre Daytona USA y Virtua Fighters, pero me quedo con el primero, sin embargo creo que no va a salir para MD32X.

P. *¿Contratará Sega a alguna compañía para programar juegos de MD32X?*
R. Ya ha contratado a algunas pero realmente el sistema funciona por licencias. Sega vende una licencia a las compañías programadoras para que éstas puedan hacer juegos utilizables en sus consolas.

Adrián García de la Fuente. MADRID.

Sonic Chaos II para Master

Hola Mr. Q,me llamo Diego tengo unas dudas,que espero que las resuelvas,ahi van:

P. *¿Qué pasa con el Sonic Chaos II, para cuándo piensa sacarlo Sega?*
R. De momento, el único Sonic que saldrá para Master System será Sonic Spinball en octubre.

P. *¿Con cuál te quedarías, con Ecco o Con Astérix and the Great Rescue? ¿Dónde podría encontrarlos?*
R. Me gusta más el Ecco, aunque tengo que reconocer que quizá sea algo pesado si no te gustan ese tipo de juegos. Prueba en una tienda especializada en videojuegos o en Mail Soft.

P. *¿Para qué sirven los códigos de Action Replay?*
R. Para conseguir vidas, energía, pasar de fase, etc. Con un poco de paciencia podrás sacarlos tú mismo de los juegos.

P. *¿Qué queréis decir con "nivel de dificultad:3"?*
R. Mis compañeros de redacción me han comentado que es el número de niveles de dificultad que tiene el juego en cuestión.

P. *¿Cuál será el futuro de la Master?*
R. Vosotros tenéis la penúltima palabra, Sega la última.

Diego-Andrés Riquelume Navarro. Garrucha (Almería)

Un poco de todo (para Mega Drive)

Hola, Mr Q:
Me llamo Toño, tengo una M.D. y un par de dudillas que me gustaría que respondieses, por favor.

P. *¿Cuándo saldrán los juegos Kawasaki Superbikes, Justice League, Clayfighters, Ranma 1/2, Fatal Fury 2 y Sensible Soccer 2?*
R. Kawasaki saldrá en noviembre y Clayfighters en febrero del 95, para los demás aún no hay una fecha definitiva.

P. *¿Por qué es tan caro el Shining Force II? ¿Serán así de caros todos los juegos de rol o es así por ser éste el primero?*
R. Cuestiones de marketing y tamaño del cartucho, ¡tiene 16 megas!. Espero que no, apelo al buen juicio de Sega para que el tema de los precios no se dispare.

P. *¿Prohibirán el alquiler de videojuegos?*
R. No es que los prohibirán, es que Sega prohibe alquilar sus cartuchos.

P. *¿Por qué al final no traducen los juegos de rol al español?*
R. Lo de las traducciones es un tema muy confuso, tan pronto Sega dice que sí, como dice que no; lo mejor, esperar a que el juego vea la luz. Intento daros la información más exacta posible, pero muchas veces hay cambios y los cartuchos no salen tal y como Sega me había informado.

Antonio López Araujo (Orense).

Confiando en la Master

HOLA MR, Q ¿ QUE TAL ? ME LLAMO ALBERTO Y TENGO UNA MASTER SYSTEM II Y TENGO UN PAR DE DUDAS QUE ESPERO QUE ME LAS SOLUCIONES LO MAS RÁPIDO POSIBLE:

P. *He leído que saldrá Dragon Ball Z para Game Gear, ¿saldrá también para Master?*
R. Después de ver que sale para Game Gear, no me extrañaría nada verlo en Master.

P. *¿Saldrá algún juego de rol tipo Shining Force II para Master?*
R. Me temo que la respuesta es negativa.

P. *Dime algo sobre los nuevos lanzamientos para Master.*
R. Saldrán: Lion King, Speedy Gonzales, Mortal Kombat II y puede que Rise of the Robots.

Alberto Bravo Cornellá. BARCELONA

La Carta Del Mes

Estimado Raúl:
En determinados momentos, guiados por una confianza ciega en Sega, nos encontramos con el problema de tener que publicar datos que se nos ofrecen como precisos y luego resultan no serlo. En el caso de las recreativas y MD32X, se nos aseguro que ambas versiones serían exactamente iguales. Y después de ver Virtua Racing Deluxe y Star Wars DSP, te puedo decir que no encuentro grandes diferencias entre las versiones de consolas y las recreativas, salvo una, esos famosos 250.000 polígonos que le faltan a MD32X. Sin embargo, la jugabilidad y la adicción se mantienen prácticamente iguales, así que son fieles al espíritu original de las recreativas. Otra cosa es el baile de especificaciones técnicas antes de ver la máquina definitiva.

Hola Mr.Q. Tengo una Mega Drive y espero que te encuentres en buen momento para responder a mis megapreguntas.

A mi me fascina el tema "Mega Drive 32X" y por eso te hago esta importantísima pregunta para mi:

1. En los números 14 y 15 de TodoSega Sega y vosotros asegurabais que juegos como DAYTONA USA y VIRTUA FIGHTERS podrían ser traslađados exactamente iguales de la máquina recreativa a la nueva máquina de Sega, Mega Drive 32X, pero en el último número de vuestra revista , citando la ficha técnica de dicha máquina, señalabais que los dos procesadores Risc Hitachi ,que incorpora podrian manejar hasta 50.000 poligonos por segundo, cifra muy inferior a juegazos como DAYTONA USA, con 300.000 poligonos por segundo. ¿No se podran pasar esos grandes juegos exactamente iguales a Mega 32X, o es que fue un error de imprenta? Por favor , responderme con pelos y señales.

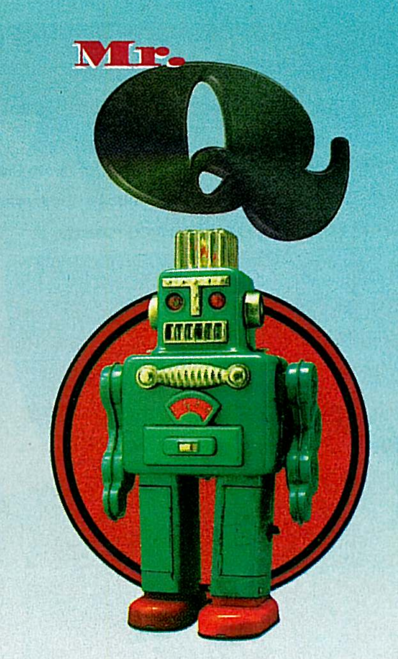
2. ¿Es una buena elección comprarse ahora Streets of Rage 3, o es mejor esperar a comprarse miticos como Super SFII o Mortal Kombat II, auque sean de gèneros distintos dentro de la lucha?

3. Tenéis alguna noticia de Fatal Fury 2 y Samurai shadown para Mega Drive ¿Cuando llegarán a nuestro pais?, ¿cuantos megas tendrán?, ¿cuál será su precio ?...

4. ¿Cuando saldrán "Skeleton crew", "Jungle Book", "Relayer" y "Story of Thor" para mega drive?

5. Señalame los mejores juegos de Rol que van a llegar a nuestro país y la fecha de su llegada.





Cuestión de licencias

Hola M.Q.:
Me llamo Cristina y me he comprado una Mega Drive hace algunos meses y además soy una adicta a vuestra revista. Las preguntas que te voy a plantear creo que son bastante facilonas osea que no creo que se te estrope ningún circuito. Espero que publiquéis mi carta:

P. *¿Cómo es posible que Flashback, que desde siempre ha sido de Sega, haya salido para SNES?*
R. Flashback fue programado por la compañía francesa Delphine, y ésta realizó una versión para Mega Drive (que es la que tú conoces) y otra para SNES. Realmente no es de Sega, sino que Delphine licenció el juego para Mega Drive, y posteriormente hizo lo mismo pero con Nintendo.

P. *¿Saldrá The Legend of Zelda para Mega Drive. o algún juego que se le parezca?*
R. Es otra cuestión de licencias, Zelda es una licencia exclusiva para Nintendo, así que esta vez sí que sólo sale en Nintendo. Sin embargo, no te preocupes, llegará Soleil, que es muy parecido al Zelda.

P. *¿Qué juegos de rol buenos serán traducidos al castellano?*
R. Soleil, Relayer, Story of Thor y puede que Phantasy Star IV.

Cristina Sanz Sánchez. MADRID

Cuestiones variadas

19 de septiembre de 1.994
Hola Mr. Q, tengo una Mega Drive y unas dudas que desearía que me respondieses, ya que de las anteriores cartas que he enviado a esta sección, no me has publicado, y si esta vez lo hicieses, te estaría eternamente agradecido, gracias:

P. *¿Se podrán utilizar Sonic the Hedgehog y Sonic Spinball con Sonic & Knuckles?*
R. Desde Sega me han comunicado que Sonic Spinball sí funcionará, pero que Sonic the Hedgehog tendrá que seguir archivado.

P. *¿Cuándo llegarán a España los esperados Fatal Fury y Samurai Shodown?*
R. He visto Samurai Spirits (alias Shodown) y puedo decirte que llegará muy pronto, pero para Fatal Fury Special tendrás que esperar bastantes meses.

P. *He oído hablar del juego Surgical Strike, ¿existe?, si es así, ¿para qué consola será?*
R. Realizado utilizando la técnica TruVideo, únicamente saldrá para Mega CD. Es una especie de shoot 'em up cruce de Ground Zero Texas y Tomcat Alley. Atento al mes de diciembre.

P. *¿Qué juegos con más de 16 ó 24 megas podrían llegar a España?*
R. Shaq Attack tendrá 24 megas, y Samurai Spirits es probable que llegue con 24 megas.

P. *Se oye hablar mucho de títulos de la Warner para Mega Drive, ¿cuáles serán?*
R. Speedy Gonzales, Road Runner, Taz y Daffy Duck.

Oscar Díaz Granados. Esplugas de Llobregat (Barcelona)

Ginou tiene ventaja

Hola Mr Q:
Me llamo Mark Corto Arallo y tengo algunas dudas sobre el juego de lucha DRAGON BALL Z. que te formulo a continuación:

P. *¿Cómo se hace la técnica secreta de Ginou?*
R. Sitúate a bastante distancia del rival y pulsa izquierda, diagonal izquierda-abajo, abajo, diagonal derecha-abajo, derecha, izquierda y B. Ginou lanzará un ataque energético y cambiará de cuerpo con su rival.

P. *¿Cómo se hace para lanzar al rival, aparecer por arriba y golpearlo varias veces?*
R. Es la técnica secreta de Vegeta y se hace así: derecha, diagonal derecha-abajo, abajo, diagonal izquierda-abajo, izquierda, derecha y B. Verás que bombardeo aéreo.

Mark Corto Arallo. Amposta (Tarragona)

Un luchador portátil

Que tal Mr. Q:
Tengo una Game Gear y 2 dudas.

P. *¿Dónde podría comprar el Mortal Kombat, ya que no lo veo en ninguna tienda ni revista?*
R. Prueba en Mail Soft, pero es muy posible que se haya agotado.

P. *¿Saldrá algún Street Fighter para mi consola?*
R. No te lo puedo asegurar, pero los que sí saldrán serán Fatal Fury Special y Samurai Shodown.

Ivan Blanco Fernández. Getafe (Madrid)

Afición por el wrestling

Hola Mr. Q: Descansa un poco no vallas a tener un corto circuitos y no puedas responderme mis preguntas.
Tengo una MEGA DRIDE CON C.D. HAY VAN:

P. *¿Es verdad que va a salir otro WWF para Mega Drive? ¿Cómo se llamará y cuándo saldrá?*
R. Efecticamente, se llamará WWF Raw, es de Acclaim y saldrá en noviembre.

P. *¿Para cuándo va a salir Saturday Night Slam Masters?*
R. Existe una versión para Mega Drive, pero tendrás que esperar un par de meses.

P. *¿Va a salir para CD otra parte de WWF, además del WWF Rage in the Cage?*
R. Veo que lo tuyo son los juegos de Wrestling, pero creo que Acclaim no tiene previsto sacar adelante ningún WWF más de Mega CD, por lo menos son mis noticias al cierre de este número.

The Big Boy. Cerdanyola (Barcelona).

La pistola rosa II

Hola Mr. Q, que tal los engranajes?:
Me llamo Francisco Javier Pinto, tengo 14 años y soy poseedor de una Mega Drive y una Game Gear. Tengo varias preguntas para ambas videoconsolas, sobre Mega Drive:

P. *He leído que va a salir una segunda parte para Lethal Enforcers, ¿incluirá también la pistola?*
R. Me supongo que sí, aunque habrá alguna forma de comprar el cartucho sin verte obligado a adquirir también la pistola.

P. *En la Stage 2, en el barrio chino (de Lethal Enforcers), cuando a veces disparo a una gallina o al fotógrafo me da un continue, pero sólo a veces ¿por qué?*
R. Es una cuestión de orden, depende de la secuencia de disparos que hayas seguido anteriormente.

P. *¿Son ciertos los rumores que corren acerca de una nueva Game Gear? ¿Serán compatibles con ella los juegos de GG antiguos?*
R. Sí, será de 16 bits, es decir, una Mega Drive portátil. En cuanto a tu segunda pregunta, es un extremo que me gustaría confirmar en Sega.

P. *¿Qué hay de cierto sobre un Gunstar Heroes de Game Gear?*
R. Que efectivamente lo habrá, lo que no se sabe es cuándo saldrá, ni si será más difícil que el de Mega Drive.

Francisco Javier Pinto. Mutxamel (Alicante).

Megas y más megas

Hola Mr. Q: Soy una fanática de las consolas y quería hacerte unas preguntas

P. *¿Qué juegos de 8 megas saldrán para Master System?*
R. Al paso que vamos ninguno (no quisiera ser agorero, pero le queda muy poco tiempo de vida).

P. *¿Es tan bueno Lion King como para merecer un 97%?*
R. Tampoco es para tanto, pero la verdad es que el juego es una verdadera pasada.

P. *¿Será Super Street Fighter II el único juego con 40 megas?*
R. Los únicos que estarán cerca son Shaq Fu y Earthworm Jim, que tendrán 24 megas.

P. *¿Habrá más partes del Street Fighter?*
R. Obviamente, la respuesta es sí. Fíjate la cantidad de Sonic que hay, y el sistema para SFII es igual.

P. *¿Por qué el Mortal II de Super tiene 32 megas y el de Mega sólo tiene 24?*
R. Ambos tienen 24 megas.

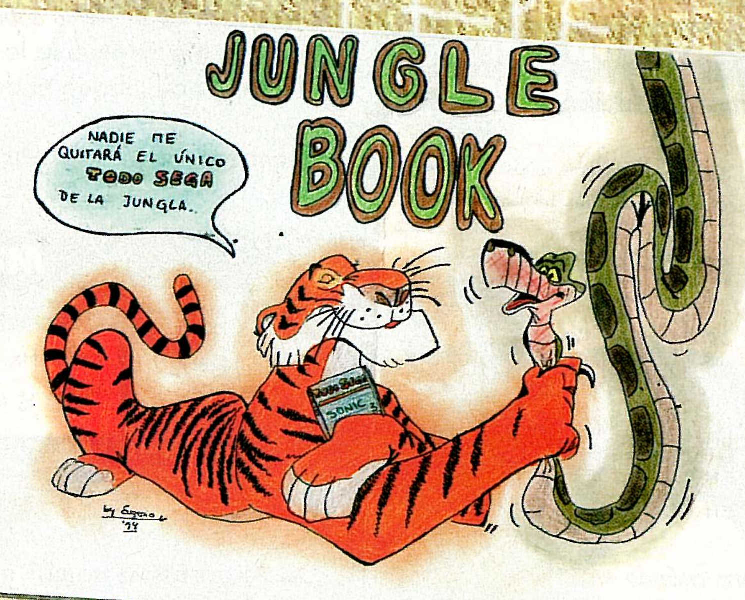
P. *¿ Qué juegos de CD saldrán a la calle pareciendo dibujos animados, así como el Road Avenger?*
R. Revenge of the Ninja y Cadillacs & Dinosaurs podrían entrar dentro de lo que tú me pides.

Pamela Oliva Domínguez. Torreforta (Tarragona).

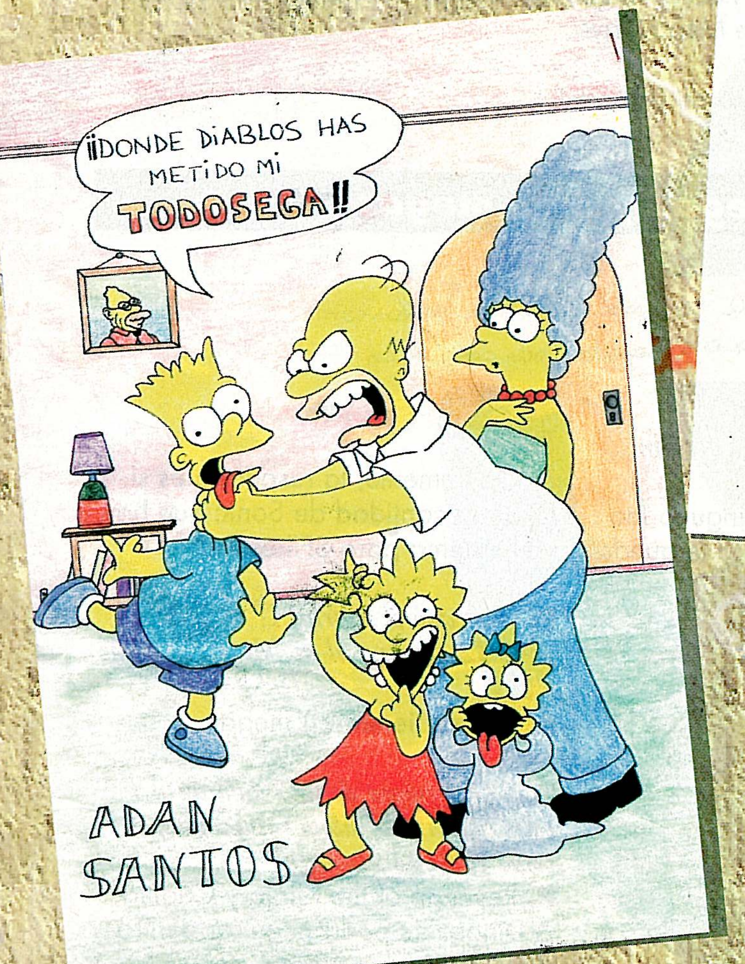


Graffiti

Empezó el colegio, también se inició el curso en la Universidad, y no digamos nada para aquellos que llevamos casi mes y medio trabajando. Pero, las penas son menos si las podemos enjuagar con la fascinante camiseta que estos chicos de la redacción os regalan. Ya sabéis que basta con enviar un dibujo o cualquier otro tipo de muestra artística a la dirección de siempre, acompañada de vuestros datos e incluyendo, si fuera posible, vuestra edad. Nuestra dirección es: Hobby Press S.A. TODOSEGA.
C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en el sobre: GRAFFITI.



Eugenio Casado Espejo (Sevilla)



Adán y Romén Santos (Fuencaliente)



Javier Rodriguez Blanco (Redondela)



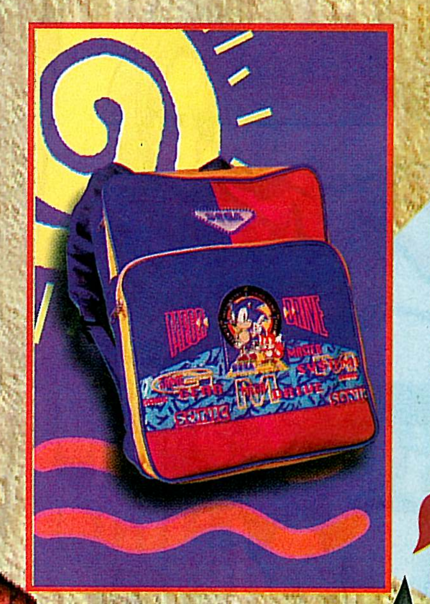
FLY (Toledo)

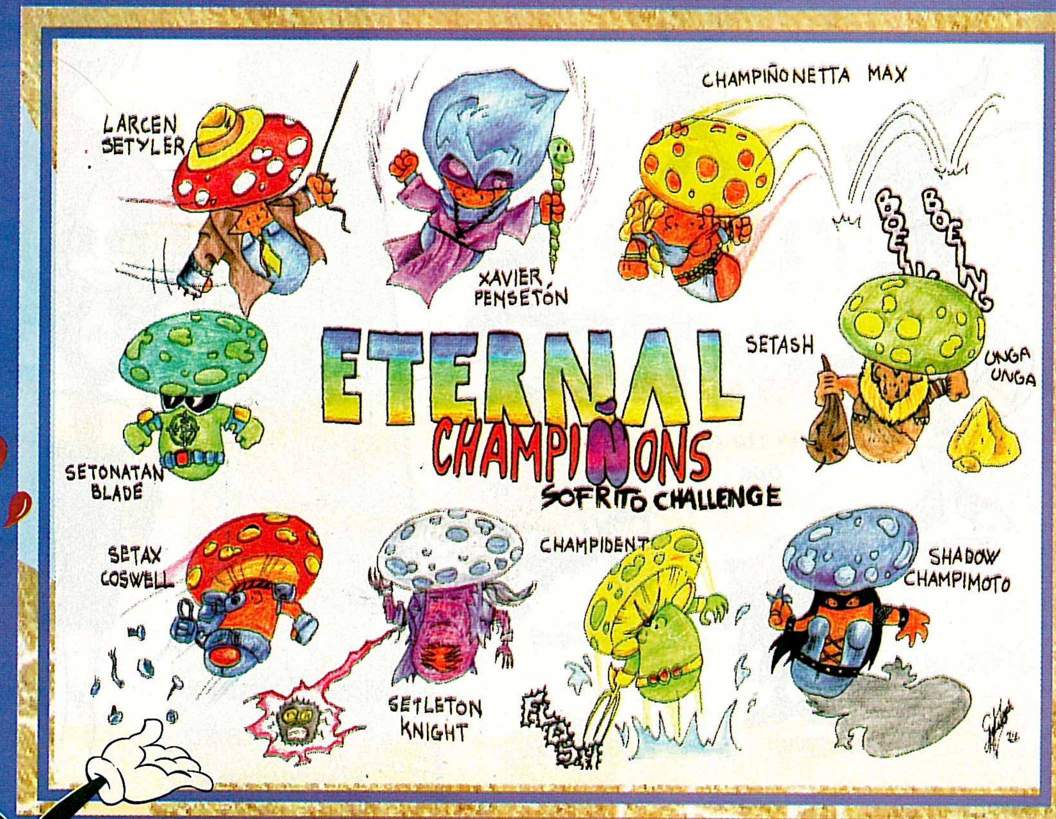
Jaime Ramírez Jurado (Barcelona)

Miguel A. Morales Carrasco (Barcelona)

Raquel Blanco Nacarino (Cáceres)

Pere Vilardebó Miró (Barcelona)





Guillermo Miguel March (Palma de Mallorca)

No hay nada como gozar de una mente en perfecto estado e imaginar como imagina -y dibuja- Guillermo Miguel. Al César lo que es del César. Y él se ha ganado su mochila a pulso. Su dibujo se merece el título de ser el más original de todos los que hemos recibido este mes.

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!



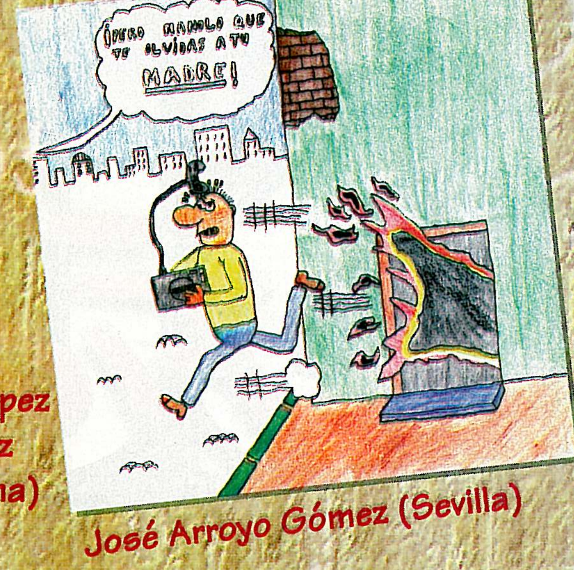
Victor Manuel Romero Rivas (Madrid)



Serafín Escudero Fraile (Madrid)



Victor López Rodríguez (Barcelona)



José Arroyo Gómez (Sevilla)



Jose Mª. Romero León (Cadiz)



David Candía Martín (Fuenlabrada)

Miguel López Rodríguez (Zaragoza)

En esta imagen os mostramos la exclusiva camiseta, premio seguro para todos los dibujos publicados en estas páginas. El misterio, una pequeña y original aportación para llenar los huecos que llenan estas páginas de nuestra sección Graffitti. ¡Ea!, dar rienda suelta a vuestra imaginación y poned en práctica vuestra maestría.



SUPER STREET FIGHTER II

Con el lanzamiento de la versión Super, Sega ha confirmado de forma muy contundente -con un cartucho de 40 megas- el éxito de la serie «S.F. II». En estas páginas descubrirás las combinaciones de golpes, así como los movimientos especiales de todos los luchadores. Con el fin de facilitar la ejecución de los golpes, he aquí las convenciones utilizadas y su relación con el pad (recuerda que en el pad de tres botones será necesario pulsar START para alternar entre puños y patadas): **X** será Puñetazo Débil; **Y** corresponderá a Puñetazo Medio y **Z** a Puñetazo Fuerte. Por otra parte, **A** será Patada Débil; **B**, Patada Media y por último, **C** será Patada Fuerte.

BALROG

Combinaciones de golpes



1.1: Ataca con salto y un Puñetazo Fuerte.



1.2: Agáchate, y lanza el Puñetazo Débil.



1.3: Y remata con un Puñetazo Fuerte.





2.1: Propina un Puñetazo Fuerte según saltas hacia él.



2.2: Aterriza, y lanza un Puñetazo Débil donde duele.



2.3: Suelta el temible Puñetazo Mortal y verás.

Los mejores



Pulsa Abajo más Puñetazo Fuerte.

Pulsa los tres botones de puño unos instantes.

"¡¡Levántate, gallina!!"



BLANKA

Combinaciones de golpes



1.1: Salta hacia el rival con una Patada Fuerte.



1.2: Al tomar tierra propínale un Puñetazo Medio.



1.3: Agáchate y aséstale un Puñetazo Fuerte.



2.1: Aproxímate de un salto y lanza un arañazo al rostro.



2.2: Al aterrizar, agáchate y lanza una Patada Media.



2.3: Inmediatamente, lanza el ataque rodante

Los mejores

Pulsa Adelante más Patada media.



Pulsa Adelante más Puño Fuerte.

"¡¡Ahora te das cuenta de los poderes que poseo!!"

CAMMY

Combinaciones de golpes




1.1: Ataca con salto y un Puñetazo Fuerte.

1.2: Aterriza, y lanza el Puñetazo Débil.



1.3: Y remata con un Puñetazo Fuerte.

2.1: Mientras cargas el Puñetazo Mortal ataca en salto.

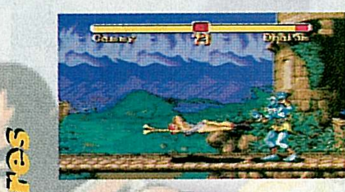


2.2: Aterriza y lanza un Puñetazo Débil.



2.3: Suelta el temible Puñetazo Mortal.

Los mejores



Pulsa adelante más Puñetazo Medio o Fuerte.



Pulsa los tres botones de puño unos segundos.

"Los dientes perdidos te recordarán la derrota"

CHUN LI

Combinaciones de golpes



1.1: Ataca con un salto y un Puñetazo Fuerte.



1.2: Al tomar tierra limítate a pulsar el Puñetazo Medio.



1.3: Completa la serie con un buen barrido.



2.1: Aturde al enemigo con una Patada Fuerte aérea.



2.2: Aterriza, y lanza un Puñetazo Débil .



2.3: Y de postre una Patada Fuerte agachada.

Los mejores



Salta hacia delante, presiona Abajo y luego Adelante



Cerca del enemigo, presiona Adelante y Patada Fuerte.

"Puede que sea una chica, pero de piedra"

DEE JAY

Combinaciones de golpes


1.1: Ataca en salto con un Puñetazo Fuerte.


1.2: Lanza un Puñetazo Medio y rápidamente pulsa atrás.


1.3: Pulsa adelante con Patada Fuerte y Doble Patada.


2.1: Salta hacia el rival y golpéale con la Patada Fuerte.


2.2: Continua el castigo con un par de Puñetazos Débiles.


2.3: Finaliza el tratamiento con una onda de energía.

Los mejores


Pulsa atrás dos segundos, y adelante con patada.


Pulsa abajo dos segundos, y arriba con puñetazo.

"Mi ritmo vacilón fue demasiado para ti"

DALSHIM

Combinaciones de golpes


1.1: Ataca con salto y un Puñetazo Fuerte.


1.2: Agáchate y lanza otro Puñetazo Débil


1.3: Acaba la serie con un Deslizamiento.


2.1: Agáchate y lanza una Patada Media en el tobillo.


2.2: El Yoga Flame es una buena manera de enfriarle.


2.3: Aléjate de un salto,y pulsa Abajo y Patada Fuerte.

Los mejores


Acércate, y pulsa únicamente Puñetazo Fuerte.


Salta, y a continuación pulsa Abajo y Puñetazo Fuerte.

"¡¡Has experimentado el poder del yoga!!"

FEI LONG

Combinaciones de golpes


1.1: Espabílale con un salto y Patada Fuerte.


1.2: Continua con un Puñetazo Medio al cuerpo.

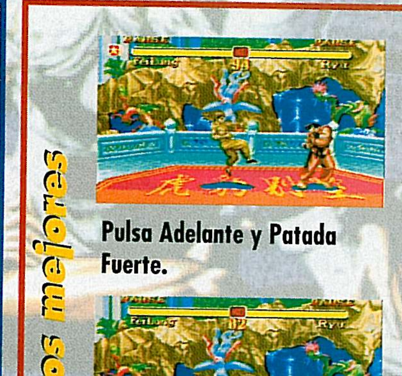

1.3: Finaliza agachándote y con Puñetazo Fuerte.


2.1: Salta y golpea con el Puñetazo Fuerte.


2.2: Lanza un puñetazo medio y acércate al máximo.


2.3: Completa la serie con la Patada del Dragón.

Los mejores


Pulsa Adelante y Patada Fuerte.

Pulsa Abajo, Abajo-Adelante, Adelante y Puñetazo.

"Debés aprender a bloquear o mi rapidez te sorprenderá"

GUILLE

Combinaciones de golpes


1.1: Lanza una Onda Sónica lenta al rival.


1.2: Justo después de que impacte, Puñetazo Fuerte.


1.3: Destrózale con una nueva onda a plena potencia.


2.1: Salta y lanza un buen mamporro a su cabeza.


2.2: Marca las distancias con una Onda Sónica.


2.3: Pulsa Atrás y Puñetazo Fuerte para un buen revés.

Los mejores


Agáchate y pulsa Patada Fuerte.


Pulsa Adelante más Puño Fuerte.

"¡¡Vete a casa y forma una familia!!"

T. HAWK

Combinación de golpes


1.1: Ataca con salto y Puñetazo Medio.


1.2: Agáchate y lanza un Puñetazo Débil.

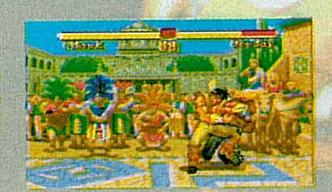

1.3: Atízale con una Patada Media en el pecho.


1.4: Completa el Thunderstrike y pulsa Puñetazo Fuerte.

Los mejores


Acércate y pulsa Adelante más Puñetazo Fuerte.


Adelante más Puñetazo Medio.


Acércate y pulsa Adelante más Patada Fuerte.


En salto, pulsa Abajo más los tres puñetazos.

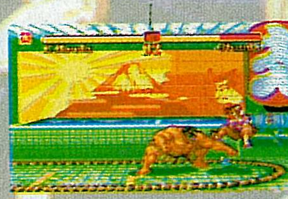
"Tus chillidos suenan como patéticos gritos de guerra"

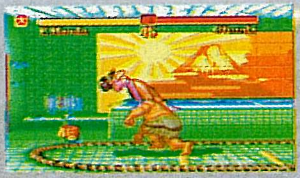
HONDA

Combinaciones de golpes


1.1: Salta y golpea con un Puño Fuerte.


1.2: Permanece pegado al rival y usa un Puñetazo Medio.


1.3: Agáchate y usa Puñetazo Fuerte.


2.1: Lanza a tu adversario todo lo lejos que puedas.


2.2: Luego acorrálale con la Multipalmada.


2.3: Si el enemigo la bloquea, repite el agarre.

Los mejores


Acércate al oponente, y presiona Patada Fuerte.


Salta,presiona Abajo y pulsa Patada Media.

"No siempre gana el más ágil"

KEN

Combinación de golpes


1.1: Ataca en salto con un Puñetazo fuerte.


1.2: Lanza un Puñetazo Medio y rápidamente pulsa atrás.


1.3: Salta hacia el rival y golpéale con la Patada Fuerte.


1.4: Finaliza con la mítica Patada Huracanada.

Los mejores


Agáchate y pulsa Patada Fuerte.


Acércate y presiona únicamente Patada Fuerte.


Pulsa Adelante más cualquier botón de patada.


Presiona Abajo y Puñetazo Fuerte.

"¡Levántate! es demasiado temprano para derrotarte"

M. BISON

Combinaciones de golpes

1.1: Lánzate hacia tu enemigo empleando el Puño Volador.


1.2: Aterriza, agáchate y usa el Puñetazo Medio.


1.3: Remata con el fabuloso Psycho Crusher.


2.1: Salta hacia el rival y emplea el Puñetazo Fuerte.


2.2: Agáchate y regálale un Puñetazo Fuerte.


2.3: Incorpórate y termina la serie con una Patada Media.

Los mejores


Pulsa Abajo más Patada Fuerte.


En pleno vuelo, pulsa cualquier botón de puñetazo.

"¡¡Nunca me derrotarás!!"

RYU

Combinaciones de golpes


1.1: Acércate con un salto y propina un Puñetazo Fuerte.


1.2: Presiona Abajo y pulsa un Puñetazo Fuerte.


1.3: Completa el giro y lanza una Onda de Energía.


2.1: Salta y pulsa la Patada Fuerte contra el rival.


2.2: Una vez en el suelo pulsa Abajo y Patada Media.


2.3: Completa la serie con el soberbio Puño del Dragón.

Los mejores


Pégate al contrario, y presiona Patada Fuerte.


Pulsa Adelante más Patada Media o Fuerte.

"Debes derrotar a Shen Long para tener alguna posibilidad"

SAGAT

Combinaciones de golpes



1.1: Salta hacia él y antes de caer dale una Patada Fuerte.



1.2: Pégate a él y obséquiale con la Doble Patada.





1.3: Como es doble, sus resultados son enormes.

2.1: Salta y lanza una Patada Media.

2.2: Nada más tocar tierra pégale una Patada Débil .

2.3: Completa el puñetazo..., y poco más.

Los mejores



Agáchate y pulsa Patada Fuerte.



Acércate y pulsa únicamente cualquier tipo de patada.

"Lo hiciste bastante bien, pero necesitas más entrenamiento"

VEGA

Combinaciones de golpes



1.1: Salta hacia el rival con Patada Media o Fuerte.



1.2: Agáchate y lanza un Navajazo.



1.3: Finaliza la serie con un buen barrido.



2.1: Salta, dale una Patada y prepara el ataque giratorio.

2.2: Agáchate y pulsa Puñetazo Débil al cuerpo.

2.3: Termina el golpe y manda al rival a dormir.

Los mejores



En posición de firme, pulsa Patada Fuerte.



Pulsa adelante más Puñetazo Medio o Fuerte.

"Los luchadores hermosos siempre ganan las batallas"

ZANGIEF



Combinaciones de golpes

1.1: Salta sobre el rival a la vez que le das un coscorrón.



1.2: Continua con una Patada Débil a la espinilla.



1.3: Agáchate y con la Patada Fuerte le vencerás.



2.1: Salta a la vez que le das un Puñetazo Fuerte.





2.2: Una patadita de distracción, y preparados.

2.3: El tendedero giratorio le demostrará quién manda.

Los mejores



Pulsa adelante más Puñetazo Fuerte.



Cerca del oponente, pulsa adelante y Puñetazo Fuerte.



"Nadie dijo que luchar fuera fácil"

SUB TERRANIA

Continuamos este mes con la pequeña guía de juego que iniciamos en nuestro número anterior. El cartucho en cuestión era «Subterrania», un juego que combinada lo mejor de los arcades con unas grandes dosis de estrategia, para ofrecer una jugabilidad infinita. El juego consta de nueve niveles, de los que ya hemos publicado cuatro. En esta segunda parte acabaremos con los cinco que faltan, todo para que podáis disfrutar a tope con vuestro cartucho preferido. Si seguís al pie de la letra todas las indicaciones, conseguiréis acabar el juego y entrar en la lista de fenómenos.

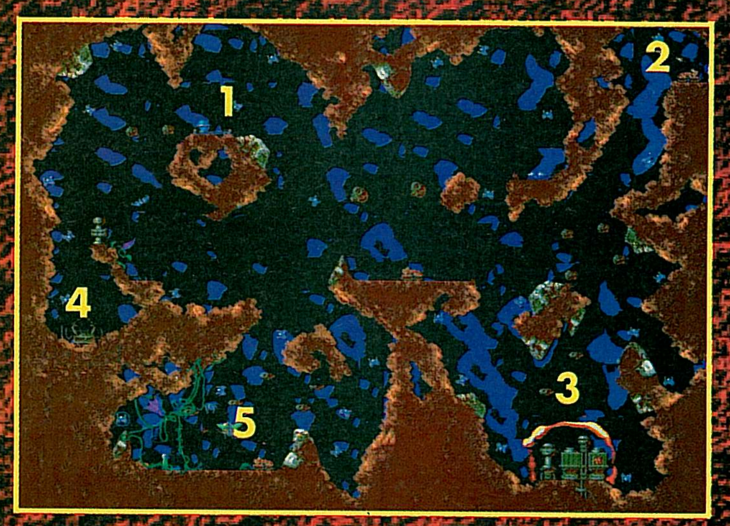
NIVEL 5



Nada más empezar permanece quieto disparando contra las naves que pasan frente a ti. De esa manera tu misión resultará un poco más fácil.



En este lugar tan recóndito se encuentra un ítem imprescindible para terminar la misión. Procura que tu energía esté al máximo pues el artilugio que lo protege es sumamente peligroso. Ten cuidado con tus disparos, no mates algún minero.





Selecciona el "anti-shield weapon" y vuela hasta esta ciudadela. Dispara un par de veces, y en pocos segundos dicha barrera desaparecerá. Destruye ahora la ciudad y entre las ruinas encontrarás una bola de metal.



Recogiendo el fuel que encuentres por el camino (sino, no llegas) vuela hasta este enorme escarabajo y deja caer la bola sobre él.



Los últimos mineros están protegidos por un enjambre de avispas marcianas no demasiado peligrosas y un vehículo lanzacohetes (bastante más chungo), así que procura que tu energía esté al máximo. Antes de llevarte a los tipos recoge el ítem que hay junto a ellos.

NIVEL 6





Debajo de este primer rail encontrarás un potenciador de disparo. Luego sube por él. De esta manera, estando agarrado te será mucho más fácil destruir el muro que encontrarás arriba a la derecha.



Es un viaje inhóspito pero imprescindible, pues debajo de este segundo rail encontrarás parte de los mineros atrapados, así como un nuevo potenciador de disparo, sin el cual no podrás derrotar al jefe de esta fase.



Vaya, lo que nos espera debe ser bueno, porque la verdad es que los items abundan por estos lares. Ya que tienes que acercarte hasta aquí para recoger a los mineros, ¿por qué no coges de paso el fuel y el potenciador?



Quizá ya hayas visto como se las gasta cierto robot que anda por ahí, así que antes rompe la pared de la derecha y entra en la caverna para recoger una unidad de fuel y un potenciador de disparo. Te van a hacer mucha falta.



La mejor forma de ventilarse a este robot es situarse encima de él y disparar. Deberás, eso sí, cambiar tu posición continuamente, pues unos extraños artefactos saltarines intentarán ponerte las cosas un poco más difíciles. Luego dispara a los cañones que se encuentran a izquierda y derecha y que suban los rehenes.



Rompe la pared de la izquierda, entra en esta caverna, recoge el módulo SUB y vuelve a la base. Así queda demostrado que el robot no es tan difícil de destruir como parece. Misión cumplida.
¿Os pareció complicado?. Pues no ha sido nada. Las fases que quedan son aún más chungas que esta.

NIVEL 7



No vayas muy lejos. Arriba y a la derecha del lugar de inicio hay unos cuantos misiles. Luego métete al agua y toma el pasadizo vertical de la izquierda.



Probablemente tengas que usar los misiles para desacerte de las molestas moscas mecánicas y las plantas carnívoras que cuelgan del techo.



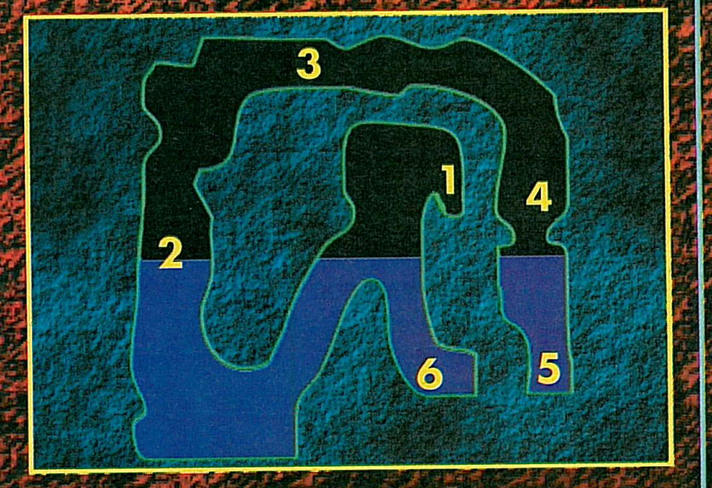
Sigue hacia la derecha para recoger el módulo de descompresión, te permitirá maniobrar por las aguas ácidas y conservar el fuel.



Dispara contra las piedras incandescentes para hacerlas caer y que abran un camino por entre las rocas. Luego, dispara contra ellas para abrir un camino por el que sumergirte...



...hasta esta unidad de bombas de profundidad que deberás recoger para realizar unas felonía un poco más allá. Luego vuelve hasta el canal que hay bajo el lugar donde empezaste.





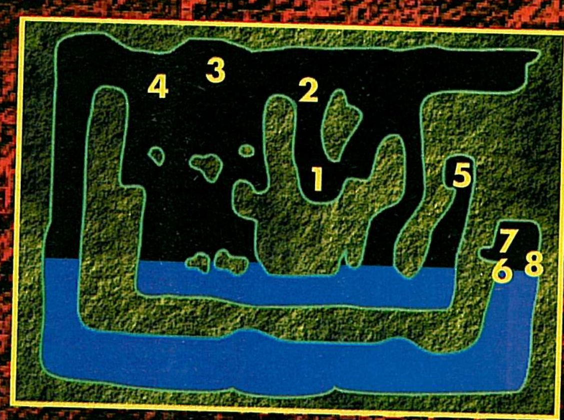
Deja caer las bombas sobre la tubería verde, con cuidado del cangrejo, y aléjate un poco pues la explosión será de antología. Espera a que baje el nivel de las aguas... y hasta el próximo nivel.



Sumérgete nada más empezar. Ve a la derecha y sube por el primer túnel vertical. Ve a la izquierda y conseguirás una unidad de fuel, imprescindible en esta fase.



Sigue hacia arriba y a la izquierda. Dispara contra la máquina azul para anular el campo de fuerza y vuela hacia arriba y a la izquierda.



NIVEL 8



Métete al agua de nuevo, ve hacia la derecha y hacia arriba por el segundo túnel. Evita volver a chocar con el campo energético si quieres seguir vivo.



Estas son las máquinas que producen los campos de fuerza. Disparándolas desde arriba las desactivarás sin dificultad alguna.



Dasctiva los lásers y dispara al de la derecha. Tardarás un ratillo, pero insiste hasta abrirte paso a través de la roca. Recuerda que es fundamental primero destruir todos los lásers, lo que te llevará su tiempo. Por allí llegarás a la salida.



Los láser son el arma más poderosa de las que puedes disponer, así que no va a estar de más volar hasta aquí para recoger diez unidades.



Vuelve a la salida, sube y ve hacia la izquierda, sumérgete y continua por el túnel. Recoge el fuel, pues a estas alturas te será útil.

NIVEL 9





Desde el inicio, sumérgete en el agua hacia la izquierda para conseguir un cristal nuclear. Mucho cuidado con el robot saltarín.



En otra caverna, la que hay a la derecha del cristal, encontrarás una vida extra. Te va a hacer mucha falta.



No te molestes en disparar contra esta puerta,no seas cabezón, hazme caso, pues para abrirla necesitas recoger la llave...



...que encontrarás saliendo del agua, yendo primero a la izquierda y luego a la derecha. Cuando vuelvas la puerta estará libre.



Oh, no. Parece que guardaba un as en la manga. Aquí vuelve de nuevo, esta vez con su verdadero rostro. La técnica sigue siendo la misma (esquivar y disparar). Trata de permanecer fuera del agua para evitar sus tentáculos hasta que lo desintegres. Tras ello, disfruta de una bonita secuencia final llena de animaciones. Hasta la próxima, si Dios quiere.



Cuando llegues a esta trampa de piedras que caen del techo, acércate confiado a ella y en el último momento retrocede a toda velocidad. De esta manera las piedras caerán sin tocarte.



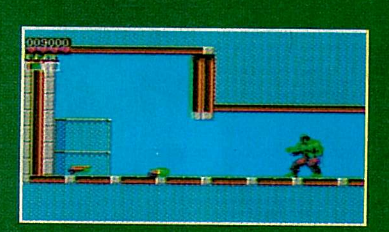
Estos cangrejos son realmente peliagudos, y sin destruirlos difícilmente podrás seguir viaje, así que para ello quizá tengas que usar tus misiles, si es que los conservas.

El increíble HULK

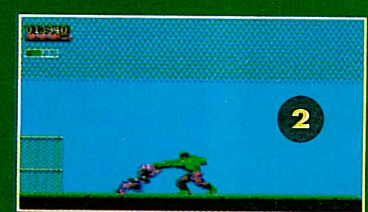


Tras mucho esperar, La Masa también rompió en Master System. Como era lógico, Probe ha sabido conjugar adecuadamente dificultad con adicción, y el resultado ha sido excelente. Sabemos además que ciertas fases son algo más que un reto para cualquier jugón. Por ello, Todo Sega te propone, desde estas páginas, un recorrido por sus increíbles plataformas.

Fase 1: CIUDAD Y LOCAL EN CONSTRUCCION.



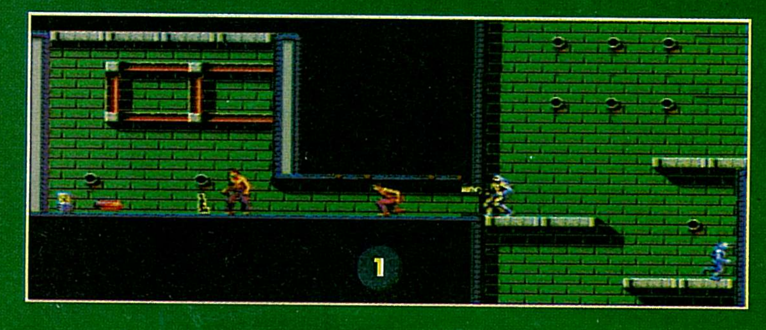




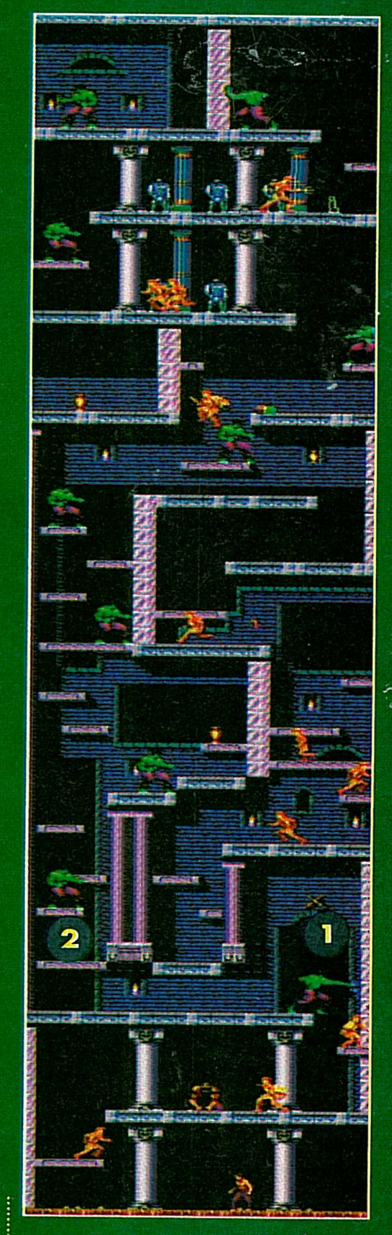
En este primer nivel tendremos que abrirnos paso a través de unos edificios en construcción y nos aparecerán como enemigos robots provistos de armas de fuego. Para deshacernos de ellos sólo necesitamos golpearles por un lado, saltar sobre sus cabezas y volver a atizarles de nuevo.

A poco de introducirte por los pasadizos subterráneos debes subir y colarte (1), siendo el Dr. Banner, en una pequeña galería que hay a la izquierda. Allí encontrarás más cápsulas. Cógelas, sal fuera y vuelve a entrar tantas veces como sean necesarias hasta recargar a tope tu nivel de energía.

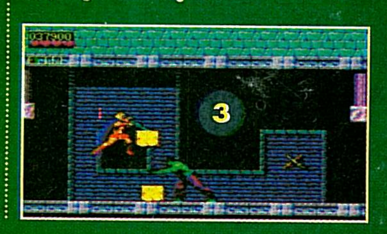
Llegar al final de esta fase no resulta difícil, así que enseguida nos plantaremos ante el jefe guardián de nivel, Rhino (2), que tampoco presenta demasiadas dificultades puesto que bastará con quedarse quieto, esperando que se lance sobre nosotros, y zurrarle un buen puñetazo cada vez que se acerque. Con seis golpes le habrás liquidado.



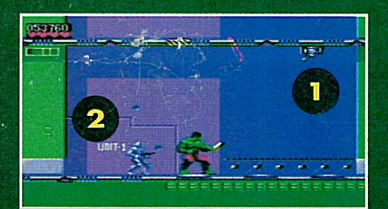
Fase 2: El LABERINTO DE TYRANNUS

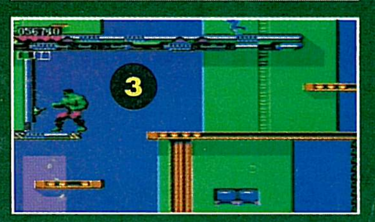


En esta fase debes ser prudente y caminar con cautela, aparecerán mortíferos romanos capaces de hacer que tu barra de energía se volatilice. Cuando no puedas continuar, golpea las máscaras azules (1) que hay en las paredes y se abrirán nuevos caminos. Una vez accedas a la estancia que aparece en el mapa golpea la máscara que hay a la derecha y se te abrirá el camino de subida de la izquierda (2), en el que apenas hay enemigos, y que nos conduce al final del laberinto donde está esperando Tyrannus (3), el gran enemigo de esta fase. Para

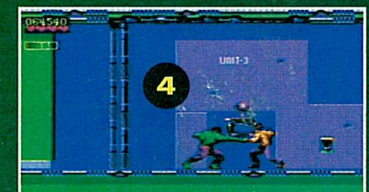


Fase 3: LA FORTALEZA DE THE LEADER





En el interior de la fortaleza debes centrar tu atención en dos circunstancias especiales: a)Los cañones de plasma situados en los techos, que nos veremos obligados a esquivar para salvar la energía (1). b) los robots armados, que en este nivel son mucho más letales y peligrosos que en fases anteriores (2). Otros dos elementos claves de esta fase se encuentran en las cajas metálicas y en los interruptores. Las primeras contienen las cápsulas energéticas, y los segundos (3) abren nuevas galerías y pasadizos. El último y gran enemigo de esta fase es Absorbing Man (4) y para luchar contra él se precisa más la habilidad que la fuerza. Pero por si acaso esa no es una de tus cualidades toma nota del siguiente truquillo para derrotarle más rápidamente. Primero salta sobre él y espera agachado junto a la compuerta de la izquierda. El se acercará y destruirá dicha compuerta con su poderosa bola de acero. Vuelve a repetir la operación con las otras compuertas hasta llegar al final, momento en el que te acercas y le golpeas una vez. Eso será suficiente para pasar al siguiente nivel.



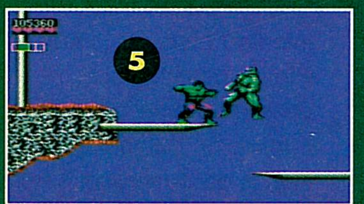


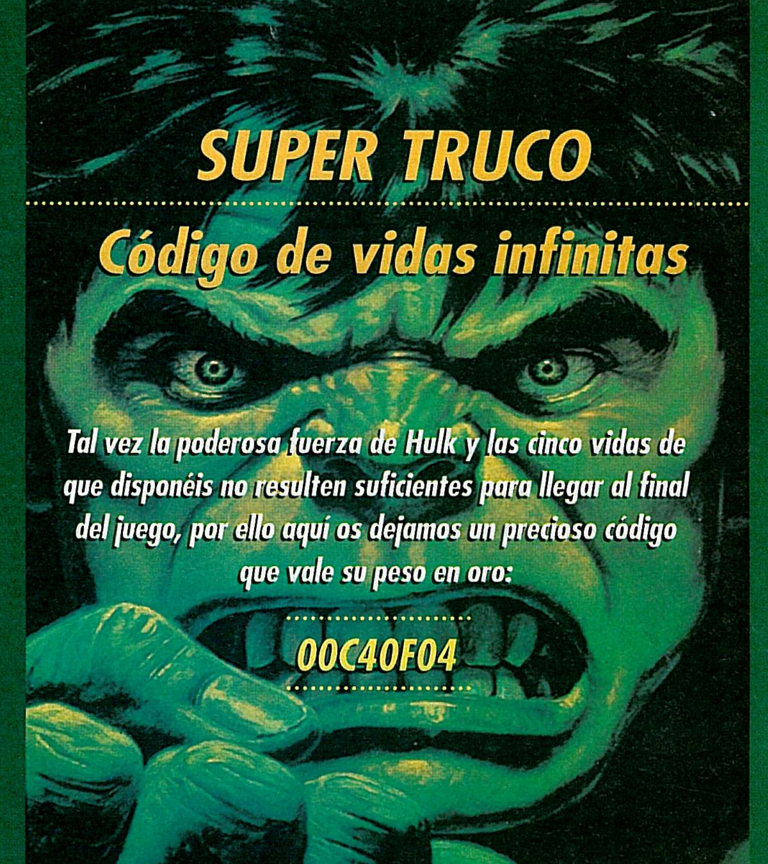
Fase 4: EL INTERIOR DE LA FORTALEZA DE THE LEADER

Una vez dentro de la fortaleza deberemos hacer frente a hombres-lagarto (1) y babosas (2). La técnica que se requiere para destruirlos es acercarse, saltar sobre ellos y golpearles por la espalda. Con tres puñetazos les habremos despachado.

Los contenedores de gamma serán en esta ocasión algo parecido a riñones (3). Sí, sí, habéis leído bien: riñones. Y para que suelten las cápsulas deberéis propinarles un fuerte y certero golpe. Otra cosa importante y que por supuesto debéis saber es que no todos los líquidos rojos son malignos (4) para nuestra barra de energía (como podéis ver en las pantallas). Es más, incluso algunos de ellos contienen cápsulas ricas ricas.
Para llegar a la última y definitiva fase hay que dar muerte a Abomination. Lo cual tampoco representará mayor problema si hacéis caso del siguiente consejo. Subid a la tercera plataforma y colocaos en la esquina derecha (5). Cada vez que Abomination quiera acceder a ella saltando le golpeas cuando esté en el aire y así le vencerás sin que ni siquiera pueda tocarte.







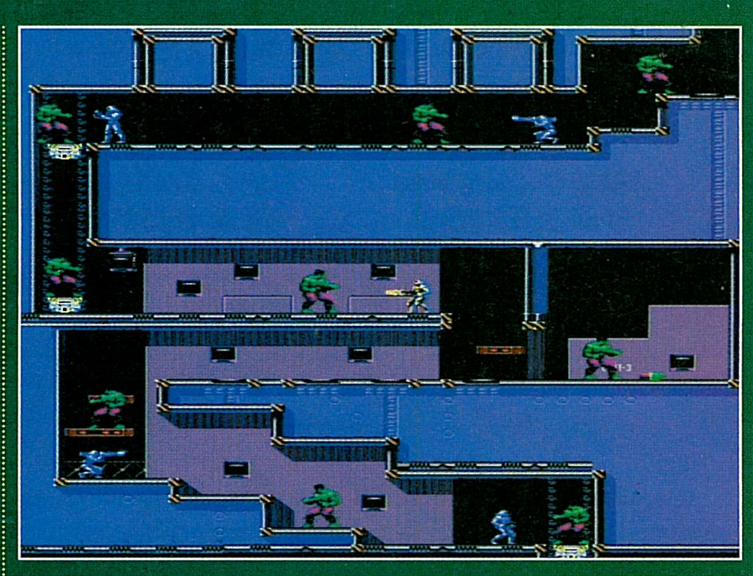
SUPER TRUCO

Código de vidas infinitas

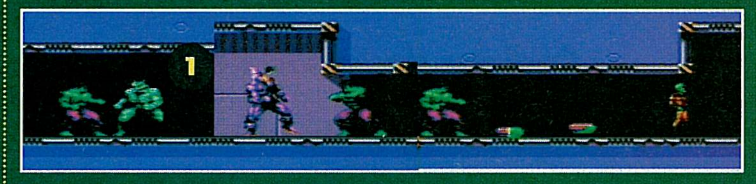
Tal vez la poderosa fuerza de Hulk y las cinco vidas de que disponéis no resulten suficientes para llegar al final del juego, por ello aquí os dejamos un precioso código que vale su peso en oro:

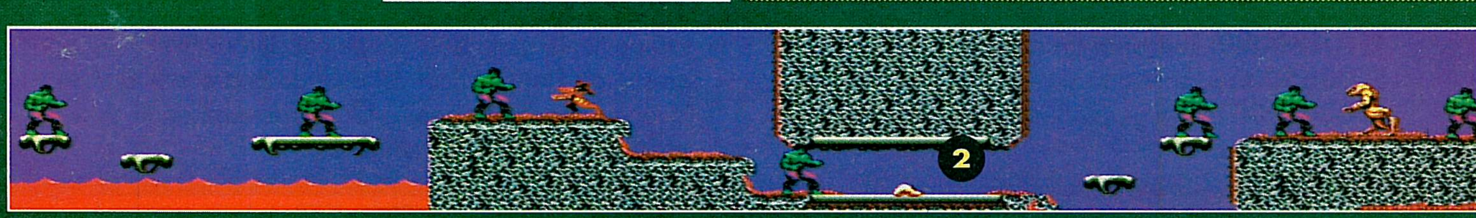
00C40F04

Fase 5: LA CONFRONTACIÓN FINAL



Esta es una fase muy similar a la tercera, donde de nuevo la inteligencia y la coordinación son armas más valiosas que los propios puñetazos.
Los mayores inconvenientes de esta fase los presentan dos enemigos a los que ya conocemos: Abomination (1) y Rhino, sin embargo con el super-puñetazo de Hulk-Out te dejarán el camino libre para alcanzar a The Leader y destruir su fortaleza.





MEGA DRIVE

CHAOS ENGINE

Password especial



El mes pasado os ofecimos los passwords de este juego, pero ahora os proponemos otro que os permitirá pasar al segundo nivel totalmente **equipados** y con **varias vidas** en vuestro haber.

CHSNGIN12345

DRAGON'S REVENGE

Passwords de nivel

El Dragón va a tener difícil su venganza a menos que introduzcáis estas claves para llegar al final de este curioso pinball.

FASE 1: **LSRCIE8**
FASE 2: **CSABMJM**
FASE 3: **DSI36KR**
FASE 4: **FTTS8DL**
FASE 5: **FT438XR**
FASE 6: **HV5395S**

FIFA SOCCER

Manager Game

Una nueva forma de diversión para este sensacional juego. Simplemente trendréis que entrar en la pantalla de selección donde aparecen los joypads y colocar ambos en el medio. Esperad unos segundos y estaréis capacitados para realizar las **labores de entrenador**, en un nuevo modo de juego llamado Manager GAME.

VIRTUA RACING

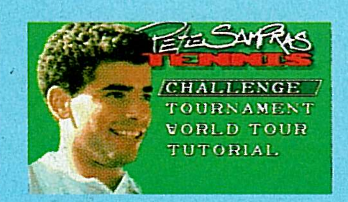
Códigos de Action Replay

Apuntad estas claves y aumentaréis la diversión y vuestras posibilidades de victoria:

- **FFFDE80080**: Reecorrer los circuitos a la inversa
- **FFD0550063**: El tiempo siempre en 99 segundos
- **FFD30E0001**: El jugador 1 siempre acaba en primer lugar.

PETE SAMPRAS TENNIS

Últimos passwords



Como lo prometido es deuda, aquí van los **últimos passwords** para llegar a enfrentaros con el mismísimo Pete Sampras. Lo demás es algo que dejamos en vuestras manos:

11. **LUCKY**
12. **HOUSE**
13. **CUE**
14. **DURHAM**
15. **JUMPING**
16. **HAPPY**
17. **MEGA**
18. **PLAYPETE**

JAMMIT

Passwords de nivel

Este fantástico juego de baloncesto requiere algo más que habilidad, por ello si queréis jugar la final con Judge, estas son las claves utilizando al espectacular Chill:

1. **TZMYNYN**
2. **THMSLNS**
3. **DNWYGLL**
4. **DLMRVNN**
5. **MRNLYNG**
6. **MKGLSCK**
7. **THMSCSY**
8. **JRBRGHT**

SPLATTER HOUSE 3

Nivel secreto



En el primer nivel, intentad avanzar lo más rápido posible hasta conseguir legar a la habitación del jefe en menos de 3 minutos. Una vez allí, transformaos en mutante y acabad con él rápidamente. Justo después de concluir el nivel presionad Start. Al final del diálogo aparecerá la frase "Stage X the strage level". Allí podréis conseguir **dos vidas y pasaréis al nivel 2**.



MEGA CD

BATTLECORPS
Elegir nivel

Para poder **elegir nivel** en este compacto de Core, tendréis que jugar en el modo Practice, pausar el juego, y presionar B, A, B, A, derecha, A, C, A y Start. Ahora ya podréis llegar a la fase que queráis.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
Video Clips secretos



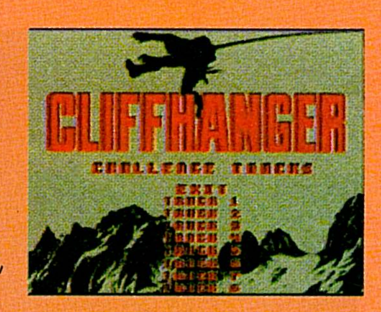


Para disfrutar con algunas **escenas reales de fútbol**, debéis entrar en la pantalla de Coaching/Stats (Estrategias) e iluminar una de las palabras, Formación, Cobertura o Estrategia. Después, presionad el botón A y veréis una escena de video relacionada con la opción que hayáis iluminado.

SILPHEED
10 continuaciones

Para conseguir **10 continuciones** en este juego, comenzad a jugar hasta que tan solo os quede una continuación. Cuando en la pantalla aparezcan las palabras "Continue 01" esperad a que la demo comience y presionad derecha, arriba, A, B, C, izquierda, izquierda, abajo, C, A y Start en el pad 1. Cuando la pantalla del título aparezca, presionad Start otra vez y tendréis la apasionante y sorprendente cantidad de 10 fantásticos continues a vuestra entera y completa disposición.

CLIFFHANGER
Varios trucos



Importado, pero sabemos que este CD sí ha llegado aquí. Para montar en varios Snowboards esperad a la presentación y con el pad 2 presionad C, B, A, arriba, abajo, izquierda, derecha y Start. Para conseguir 99 vidas, también en la pantalla de presentación y con el pad 2 presionad arriba, izquierda, C, B y A.

PUGGSY
Passwords de nivel

Seguimos con el bueno de Pugsy, y aquí tenéis las siguientes **claves** para conseguir avanzar en el juego.

Tercer enemigo:
377 503 570
653 775 135
700 101 244
Splitak Town:
337 503 570
656 724 531
750 041 244
Pirámides:
337 513 560
654 626 531
750 041 244

REBEL ASSAULT
Passwords de nivel

Hemos decidido unirnos a la alianza rebelde, para ello os ofrecemos los passwords de las 6 primeras fases:

1. **ENGRET**
2. **BOTHAN**
3. **HERGLIC**
4. **LEENI**
5. **THRAWN**
6. **LWYLL**

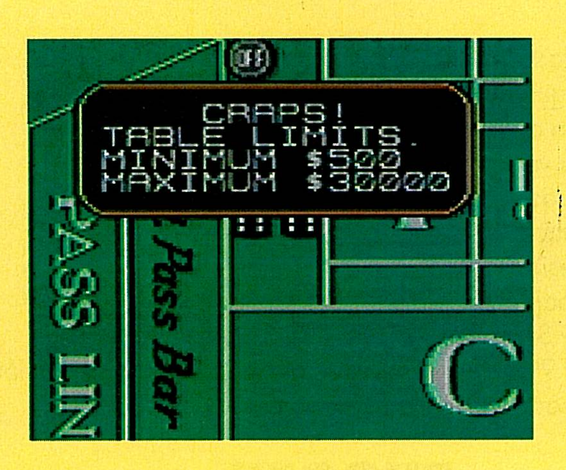






GAME GEAR

CAESARS PALACE
Passwords de nivel



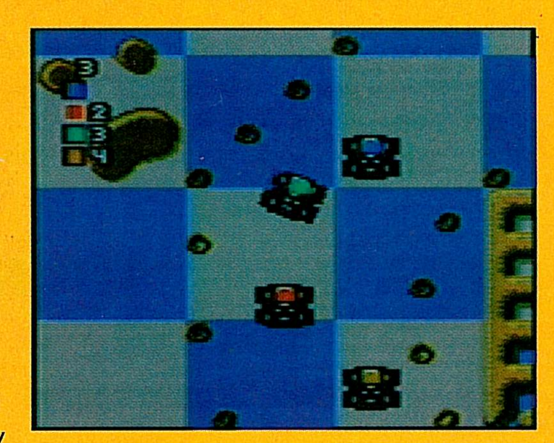
Esto no sería legal en una mesa de juego, pero en vuestra Game Gear todo esta permitido así que apuntad estos passwords y **haceos millonarios**.

- **NNHDDCLD**
- **MFQDDSNQ**
- **MPTTDBNC**
- **MFPCDSNQ**
- **NNCJDCLB**
- **NJGCTKSD**
- **NBPTNMJB**
- **LCJNDSNQ**
- **LMFHDBNC**
- **NCDCPMJB**
- **MNGBBCLJ**
- **LJKDPGKG**
- **LJBCTGKG**
- **MNDGKFHL**

TERMINATOR
Para jugar con varios personajes

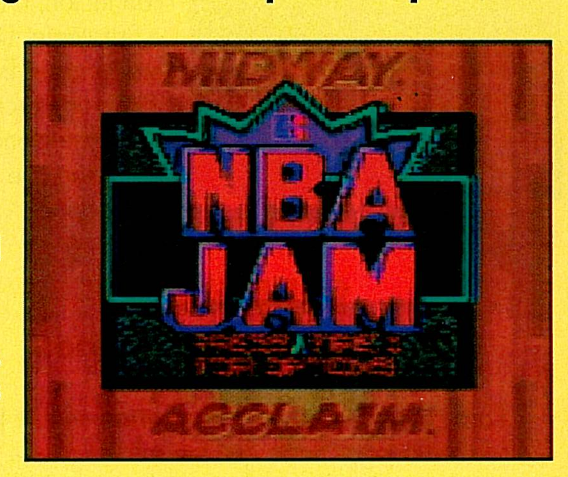
Ya os hemos ofrecido algún truco de este juego, pero este, sin duda, os va a facilitar las cosas más que ninguno. Tan pronto como aparezca el logo de Sega, mantened presionados el botón 2 y Start, mientras realizáis giros de 360 grados con el pad en la dirección de las agujas del reloj, hasta que aparezcan dos números en pantalla. Gracias a ellos podréis **elegir nivel** colocando el número de fase en el que queráis comenzar.

MICROMACHINES
Para jugar dos a la vez



Aunque os suene a chiste, hemos decubierto una forma para que podáis disfrutar **dos amigos a la vez** de este fantástico juego. Obviamente, en primer lugar, necesitáis conectar dos Game Gear con el cable adaptador y sus correspondientes cartuchos de Micromachines. Después, encended las consolas, y cuando las palabras "Absolutely Brilliant" aparezcan en las pantallas **presionad y sujetad Start 1 y 2** y... listo.

NBA JAM
Para jugar con varios personajes



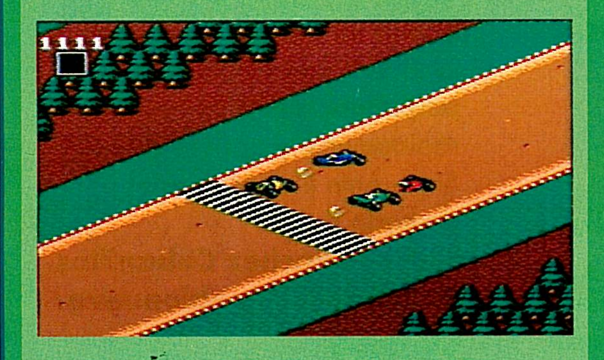
Al igual que en la versión de Mega Drive, aqui tambien podéis colocar en la cancha **a Bill Clinton, Al Gore o algún que otro programador**. Para ello, debéis introducir las siglas que os mostramos a continuación, y en el momento de seleccionar la tercera y última realizad la secuencia que os indicamos.

BILL CLINTON	**ARK**	1,2 y ARRIBA
AL GORE	**NET**	1,2 y ABAJO
WARREN MOON	**UW**	1,START e ARRIBA
SAL DIVITA	**SAL**	1 e IZQUIERDA
MARK TURMELL	**MJT**	1, 2, ARRIBA y START



MASTER SYSTEM

BUGGY RUN
Passwords de nivel



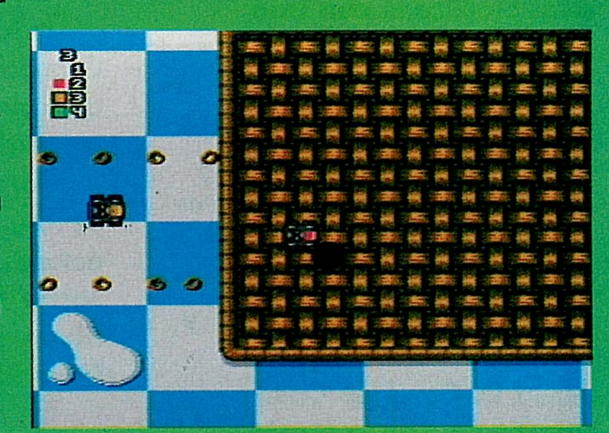
No hay mejor forma de ganar las carreras, que utilizando estos passwords:

- **QHVJHEGM**
- **X2VL22Z3**
- **AJVJHHGM**
- **ZTF2221L**

MICROMACHINES
Varios trucos

Como ya aunciábamos en nuestro número anterior, este mes continuamos con la serie de trucos para la pequeña joya de Codemasters:

- **Ralentizar a los otros rivales:** Da marcha atrás, nada más llegar a la esquina superior derecha en la primera mesa del desayuno.

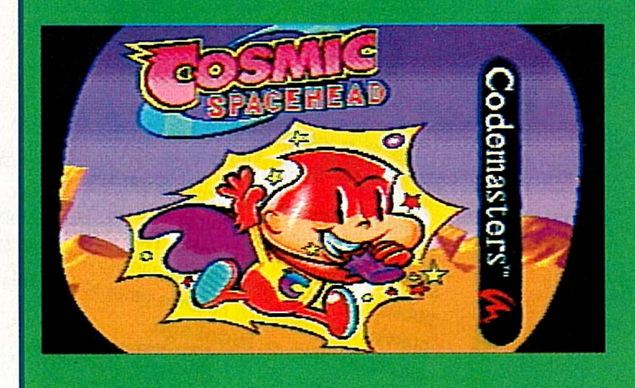


- **Mayor agarre:** Presiona arriba y los botones 1 y 2 para conseguir un mayor agarre en los charcos de leche.

COSMIC SPACEHEAD
Passwords de nivel

Hace un par de números os ofrecimos los passwords para las cuatro primeras fases de este juego. Aquí tenéis las claves para las cuatro últimas:

- No Man's Causeway:
SSHF4EE6WW8ILSW8M7TW
- Staff room:
GHF4FE6WWLILRW8MM19
- Kitchen:
DGHFCFEWWWLWLRW8IM6H
- Space Station:
DGHFFFE6WWLJLRWFIDOL1



ECCO THE DOLPHIN
Passwords de nivel



Ecco el Delfín llega a la Master, y nosotros ya tenemos los **passwords de las 9 primeras fases**, ¿queréis apuntarlos?

MEDUSA BAY: **GVWSB**
UNDERCAVES: **KVFQC**
RIDGE WATER: **SRRGD**
OPEN OCEAN: **OWGYE**
COLD WATER: **SCCEF**
OPEN OCEAN: **EYGSS**
DEEP WATER: **WGWIH**
CITY OF FOREVER: **UQIOW**
DARK WATER: **MCKWG**



VUESTROS TRUCOS

MEGA DRIVE

Streets of Rage II

Nada más empezar, retrocede todo lo posible sin subir ni bajar. Al pulsar el botón de disparo serás gratificado **con una vida**. En el Parque de Atracciones, cuando entres en la casa alienígena y mates a Dehelits, baja todo lo posible y sitúate bajo el agujero que antes ocupaba su cabeza. Cuando pulses el botón de disparo conseguirás **otra fantástica y deseada vida**.

Jesús D. Pinel de Castro, Puerto de Santa María - Cadiz.

Gynou

En la pantalla de presentación elige "Options" y coloca la flecha sobre Control. Presiona A durante unos segundo para **elegir nivel** del 1 al 5. Para **créditos infinitos** pulsa Abajo, A, C e izquierda cuando aparezca el "Game Over".

José Martinez Fernadez, Madrid.

Jungle Strike

Introduce el Password: **XMCD374MHNW**. Empezarás con **18 vidas** en las siguientes fases si cambias la X por las siguientes letras:

Misión 2=R, Misión 4=X, Misión 5=V, Misión 6=W, Misión 8=7, Misión 9=N, ver el final=L.

Fidel Barroso Guadaño, San Juan de Aznalfarache - Sevilla.

Rocket Knight

Cuando aparezca la pantalla del título, pulsa "arriba e izquierda" diez veces. Empieza a jugar y cuando quieras pasar de fase simplemente presiona los botones **C**, **B**, **B**, **A**, **C**, **B**.

Jorge Luis Treviño Bolaños, Rivas - Vaciamadrid. Madrid

MEGA CD

Silpheed

Presiona derecha, izquierda, A, derecha, arriba, C, B, abajo, izquierda, B, A y arriba en la pantalla de demostración. Ponte a jugar y cuando te quedes sin escudo aprieta A en el segundo pad y recargarás **toda la energía**. Un excelente truco para un difícil shoot 'em up.

Jose Manuel Fabregas, Zaragoza .

GAME GEAR

Sonic 2

Para **elegir la fase** en la que prefieres comenzar, pulsa en la pantalla de presentación los botones 1, 2 y Start y la diagonal abajo-izquierda. Espera un momento y cuando veas que Tails empieza a parpadear, suéltalos rápidamente y aprieta el botón Start. Ante tí aparecerá el deseado menu.

Rafael Sánchez Cabanillos. Peñarroya - Pueblonuevo. Córdoba.

MASTER SYSTEM

Bart vs Space Mutants

En la pantalla del centro comercial de Springfield, si saltas tres veces sobre la segunda barra movil, ella **te dirigirá hasta la vida extra** sin correr el riesgo de caerte y perder una de tus valiosas y preciadas vidas.

Juan Manuel Tellez Godino. Algeciras - Cadiz



CENTRO MAIL

Tienda	Dirección	Teléfono
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24	TEL: 514 39 98
BADALONA	CALLE SOLEDAT, 12	TEL: 464 46 97
BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)	CARRER DE PAU CLARIS, 106	TEL: 412 63 10
BARCELONA (PLAÇA SANTS)	C. SANT CRIST 51-57 (SANTS)	TEL: 296 69 23
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4	TEL: 410 34 73
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA.	TEL: 24 05 47
MADRID (Atocha)	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1	TEL: 527 82 25
MADRID (SOL)	CALLE MONTERA, 32, 2º	TEL: 522 49 79
Móstoles MADRID	PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES.	TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64.	TEL: 677 90 24
Tres Cantos MADRID	EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS	TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA	CALLE ALEMANIA, 5	TEL: 58 25 82
SALAMANCA	CALLE TORO, 84.	TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN	CALLE AUTONOMIA, 3	TEL: 47 40 72
Dos Hermanas SEVILLA	CALLE LAS MORERILLAS, 6	TEL: 566 76 64
VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA	TEL: 22 09 39
ZARAGOZA	CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA.	TEL: 21 82 71
ZARAGOZA (NUEVO CENTRO)	ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS)	TEL: 53 61 56
Sta Cruz de TENERIFE (NUEVO CENTRO)	SABINO BERTHELOT, 4	TEL: 291254

VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS

SUPER PACK

SEGA MEGA DRIVE +7 JUEGOS+2 MANDOS

¡SUPER PRECIO! 24.900

- GOLDEN AXE
- SHINOBI
- STREET OF RAGE
- WORLD CUP ITALIA 90
- SUPER HANG ON
- COLUMNS
- SONIC

SONIC PACK

MEGADRIVE +2 CONTROL PAD+SONIC

14.990

MULTIMEGA

79.900

M. SYSTEM

MASTER SYSTEM + CONTROL PAD + SONIC

4.990

MEGA CD

39.900

CON ROAD AVENGER

BATMAN RETURNS	9900	PUGSY	7990
CHUCK 2: SON OF CHUCK	9990	PRINCE OF PERSIA	8990
DRACULA	9900	SEWER SHARK	9990
DRAGONS LAIR	9900	SILP HEED	9990
DUNE	9900	SONIC CD	8990
FINAL FIGHT	8990	SPIDERMAN VS KINGPIN	9990
FLASH BACK	9990	TERMINATOR CD	10900
HARRIER ASSAULT	9990	THUNDERHAWK	9990
HOOK	9990	TIME GAL	8990
JURASSIC PARK	9990	WONDER DOG	8990
LETHAL ENFORCERS	10900	WWF RAGE IN CAGE	9990
MARKO'S FOOTBALL	9990	YUMENI MANSION	11900
MEGA RACE	9990		
MONIGHT RIDERS	9990		
MORTAL KOMBAT	9990		
NHL HOCKEY 94	8990		
NIGHT TRAP (2 CD)	12900		
POWER MONGER	8990		

OFERTAS

AFTERBURNER 3	3990
BLACK HOLE ASS.	3990
ROBO ALESTE	3990
WOLFCHILD	3990

OFERTAS SEGA

Juego	Precios
007	MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 1990
ADDAMS FAMILY	MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
ALIEN 3	MS - ~~5990~~ - 2490
ANDRE AGASSI	M. SYSTEM - 2490
ASTERIX	MEGADRIVE - 3990; M. SYSTEM - 1990
AYRTON SENNA	MS - ~~6590~~ - 4990
BACK TO THE FUTURE	M. SYSTEM - 2490
BART'S NIGHTMARE	MEGADRIVE - 4990
BART VS THE WORLD	M. SYSTEM - 4490
BATTLETOADS	GAME GEAR - 2990
BATMAN RETURN	M. SYSTEM - 2490
BLADES OF VENGEANCE	MEGADRIVE - 2990
B.O.B.	MEGADRIVE - 2990
CHUCK ROCK II	MEGADRIVE - 4990; GAME GEAR - 2990
COOL SPOT	MEGADRIVE - 4990
CRASH DUMMIES	MEGADRIVE - 5990; GAME GEAR - 2495
CRUE BALL	MEGADRIVE - 2990
DAVIS CUP TENNIS	MEGADRIVE - 4990
DESERT STRIKE	M. SYSTEM - 1990
DR. ROBOTNIK'S	M. SYSTEM - 1990
DONALD DUCK II	M. SYSTEM - 1990; GAME GEAR - 3990
DOUBLE CLUTCH	MEGADRIVE - 2990
DOUBLE DRAGON	GAME GEAR - 2990
DOUBLE DRAGON 3	MEGADRIVE - 2990
ECCO THE DOLPHIN	M. SYSTEM - 1990
ETERNAL CHAMPIONS	MEGADRIVE - 5990
F 117 NIGHT STORM	MEGADRIVE - 3990
GENERAL CHAOS	MEGADRIVE - 4990
G. FOREMAN BOXING	MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 1990
GLOBAL GLADIATORS	MEGADRIVE - 3990
GODS	MEGADRIVE - 2990
GP RIDER	GAME GEAR - 3990
JURASSIC PARK	MEGADRIVE - 6990
JACK NICKLAUS	MEGADRIVE - 2990
JAMES POND II	GAME GEAR - 1990
KING OF THE MONSTERS	MEGADRIVE - 3990
KLAX	MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 1990
KRUSTY'S FUN HOUSE	GAME GEAR - 2495
LEMMINGS	MEGADRIVE - 4990; MS - ~~5990~~ - 2490
LETHAL ENFORCERS	MEGADRIVE - 4990
MARBLE MADNESS	M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 1990
MASTER GAMES	M. SYSTEM - 2990
MUTANT L. FOOTBALL	MEGADRIVE - 2990
NBA ALL STAR	MEGADRIVE - 4990
OLYMPIC GOLD	GAME GEAR - 1990
OTTIFANTS	MEGADRIVE - 3990; M. SYSTEM - 1990; GAME GEAR - 2990
PACMANIA	M. SYSTEM - 2490
PAPER BOY	MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490
PIT FIGHTER	M. SYSTEM - 2490
PGA TOUR GOLF	M. SYSTEM - 1990
PREDATOR II	M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 2495
PUGGSY	MEGADRIVE - 4490
RAINBOW ISLAND	M. SYSTEM - 2490
RANGER X	MEGADRIVE - 3990
REN & STIMPY	MEGADRIVE - 3990; GAME GEAR - 3990
RENEGADE	M. SYSTEM - 2490
ROBOCOP 3	MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
ROBOCOP VS TERMIN.	MEGADRIVE - 3990
ROCKET KNIGHT ADV.	MEGADRIVE - 4990
SHINOBI III	MEGADRIVE - 3990
SNAKE RATE ROLL	MEGADRIVE - 4990
SONIC II	MEGADRIVE - 3990; MS - ~~6990~~ - 2990
SONIC CHAOS	M. SYSTEM - 1990; GAME GEAR - 3990
SONIC SPINBALL	MEGADRIVE - 5990
SPACE HARRIER II	MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 1990
SPIDERMAN	M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 2595
SPIDERMAN 2	GAME GEAR - 2495
SPIDERMAN X-MEN	MEGADRIVE - 5990
STREET FIGHTER II	MEGADRIVE - 6990
STREETS OF RAGE	M. SYSTEM - 1990
STRIDER II	MEGADRIVE - 3490; GAME GEAR - 1990
SUMMER CHALLENGER	MEGADRIVE - 2990
SUPER KICK OFF	MEGADRIVE - 3990
SUPERMAN	GAME GEAR - 1990
SIPER OFF ROAD	M. SYSTEM - 1990
TALMITS ADVENTURE	MEGADRIVE - 2990
TERMINATOR	GAME GEAR - 2595
T-2 ARCADE	MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4990
T-2 JUDGMENT DAY	MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
THE FLASH	M. SYSTEM - 1990
TOE JAM & EARL II	MEGADRIVE - 3990
VIRTUAL PINBALL	MEGADRIVE - 2990
WARPSPEED	MEGADRIVE - 2990
WIZ'N LIZ	MEGADRIVE - 4490
WIMBLEDON	MEGADRIVE - 5490
WOLFCHILD	M. SYSTEM - 1990; GAME GEAR - 1990
WWF STEEL CAGE	GAME GEAR - 2495
WWF WRESTLEMANIA	MEGADRIVE - 2990
X-MEN	MEGADRIVE - 3990
ZOMBIES	MEGADRIVE - 5490
ZOOL	GAME GEAR - 1990

NOVEDADES

DESCUENTO 500 Ptas.

Juego	Precios
ALADDIN	MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6990
ANDRETTI RACING	MEGADRIVE - 8990
ART OF FIGHTING	MEGADRIVE - 9900
BONKERS	MEGADRIVE - 9990
CASTELVANIA	MEGADRIVE - 7990
DRAGON BALL Z II	MEGADRIVE - 9990
DUNE 2	MEGADRIVE - 9900
DYNAMITE HEADY	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
FIFA SOCCER	MEGADRIVE - 7990
F15 II	MEGADRIVE - 9990
HULK	MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 5990
IMG TENNIS	MEGADRIVE - 8990
JUNGLE BOOK	MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
JURASSIC PARK RAMPAGE	MEGADRIVE - 9990
MASTERS OF COMBAT	M. SYSTEM - 5990
MORTAL KOMBAT II	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 6990
NBA JAM	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 6990
NBA SHOWDOWN	MEGADRIVE - 9990
HHL HOCKEY 95	MEGADRIVE - 9990
SAMPRAS TENNIS	MEGADRIVE - 10490
SENSIBLE SOCCER	GAME GEAR - 5490
SHINING FORCE	MEGADRIVE - 12490
SHINING FORCE II	MEGADRIVE - 11990
SILVESTRE Y PIOLIN	MEGADRIVE - 9990
SONIC 3	MEGADRIVE - 10490
SONIC & KNUCKLES	MEGADRIVE - 9990
SONIC TRIPLE TROUBLE	GAME GEAR - 5990
SUPER ST. FIGHTER	MEGADRIVE - 11990
TAZ IN SCAPE F. MARS	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
URBAN STRIKE	MEGADRIVE - 8990
VIRTUA RACING	MEGADRIVE - 12490
WORLD CUP USA 94	MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6990



Gastos de envío:
POR CORREO 250 Ptas
POR AGENCIA 750 Ptas

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/SABADOS DE 10,30 A 14 h

SEGUNDAMANO

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes, porque en «Segunda Mano» te ofrecemos la posibilidad de contactar con miles de amigos de Sega que, como tú, tienen mucho que contar. Te esperamos.

Venta

VENDO consola Master System II con 2 mandos y los juegos: «Alex Kid», «Sonic», «Sonic 2» y «Mortal Kombat» por 12.500 pesetas. También lo vendo por separado. Preguntar por Alberto. TF: 956-852297.

VENDO «Sonic» y «Batman Returns», para Mega Drive a 1.900 y 2.900 pesetas, respectivamente. También vendo los juegos de Nintendo: «Black Manta» (1.000 pesetas) y «Turtles 2» (3.000 pesetas). Sólo Barcelona. Preguntar por Josué. TF: 93-3102613.

VENDO juegos de Megadrive: «Gunstar Heroes», «Rocket Knight Adventures» y «Streets of Rage 2» a 3.500 pesetas cada uno. «Street Fighter II» por 7.000 pesetas. Sólo Madrid. Preguntar por Enrique. TF:91-3146490.

Intercambio

CAMBIO »Streets of Rage» de Master System por «Aladdin», «Jungle Book», «Road Runner» o «Mortal Kombat». Para ello llamar al TF:91-6942697. Preguntar por Jose Carlos.

CAMBIO Super Nintendo con los juegos: «F-Zero», «Street Fighter II», «Super Ghoulns'n Ghost», «Dragon Ball Z» japonés con su convertidor y dos mandos, por un Mega CD con algunos juegos. Preguntar por Francisco José. TF:959-150689.

CAMBIO el juego «Crüe Ball» con caja e instrucciones y versión pal de Mega Drive por: «Wonder Boy in Monster World», «Toki», «Chakan América», «Zool» o «Universal Soldier». Preguntar por Benjamín. TF:952-347791.

Varios

VENDO O CAMBIO estos juegos: «Splatterhouse 2», «Greendog», «Strider», «World of Illusion», «Robocod 2» y «Sunset Riders» y compro «Golden Axe 3» y «Desert Strike». Preguntar por Angel. TF: 925-220033.

VENDO los juegos: «Populous» y «Klax» de Master System 2 por sólo 4.000 pesetas de nada o lo cambio por el juego «Shadow of the Beast». Sales ganando. Preguntar por Javier. TF: 952-254529.

VENDO gran variedad de juegos de Mega Drive. Ultimas novedades: «Dragon Ball Z», «Street Fighter 2», «Lost Vikings»... Precio a convenir. Preguntar por Marcos. TF: 91-3147046.

Clubs

TENGO 10 AÑOS y me gustaría contactar con chicos/as que tengan una Game Boy, Master System, Game Gear y Pc con diskettes de 5 1/4". No importa las edades. TF: 958-152408. Preguntar por Cristóbal.

SOMOS un club de socios/as por toda España de 18 años. Existente hace 1 año. Infórmate en: Oscar Irmler, Urbanización los Algarrobos, 1. 08810 -Sant Peré de Ribes- (Barcelona).

QUISIERA formar un club de Sega y Nintendo con venta de trucos, carnet, etc. Llamar al TF: 954-276051.

CLUB sólo para las consolas Sega. Tenemos carnet. Envíame una foto. Interesados llamar al TF: 959-233239. Preguntar por Francisco José. Son 50 pesetas al mes.

¡SORPRESA! si quieres tener un club de los buenos. ¡Anímate! tenemos muchas cosas. Si te interesa escribe a "Club Dys" (Mega Drive). Escribe a: Daniel y Sara Rendo Fernández, c/Feijoo, 85-2 I. 38204 -Gijón- (Asturias).

Compra

COMPRO juegos de fútbol para la Master System. Precio a convenir. En buen estado. Escribir a la dirección: Diego Caballero Higueras, c/Muñoz de Sepúlveda, 8-2º b. 14400 -Pozoblanco- (Córdoba)

COMPRARÍA el juego de Mega Drive: «World Cup USA'94» por 3.000 pesetas. Los gastos de envío van a mi cuenta. Llamad al TF:953-390750. Gracias. Preguntar por Miguel Angel.

COMPRO Mega CD por 20.000 pesetas; compro «Virtua Racing» o cambio por «Street Fighter 2». Vendo «Street Fighter 2» o cambio por «Jungle Strike», «FIFA Soccer», y «Flashback». Llamar al TF: 977-470653. Preguntar por Agustín.

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ______________________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... *LOCALIDAD* .... *PROVINCIA* .... *TLF.* ....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid),** indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.